mHA
MONOGRAFÍAS
HISTORIA Y ARTE

LOS CÓMICS DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

PRODUCCIÓN Y MENSAJE EN LA EDITORIAL TIMELY (1939-1945)

JOSÉ JOAQUÍN RODRÍGUEZ MORENO

UCA Universidad de Cádiz
Servicio de Publicaciones

Primera edición: Marzo 2010
Edita: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz
C/ Doctor Marañón, 3 - 11002 Cádiz (España)
www.uca.es/publicaciones
publicaciones@uca.es

© Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz
© José Joaquín Rodríguez Moreno

ISBN: 978-84-7786-490-5
Depósito legal: AL-450-2010
Imprime: Gráficas Piquer
Diseño: Emotive Project.
Motivo de cubierta: Boceto original del personaje "Capitán América", realizado por Joe Simon en 1941. Derechos de Marvel Comics.

«Esta obra ha superado un proceso de evaluación externa por pares»

Estas páginas jamás se habrían escrito de no ser por mi padre, que tantos años atrás me aficionó a las películas sobre la segunda guerra mundial; ni por mi madre, que me compró mis primeros cómics.

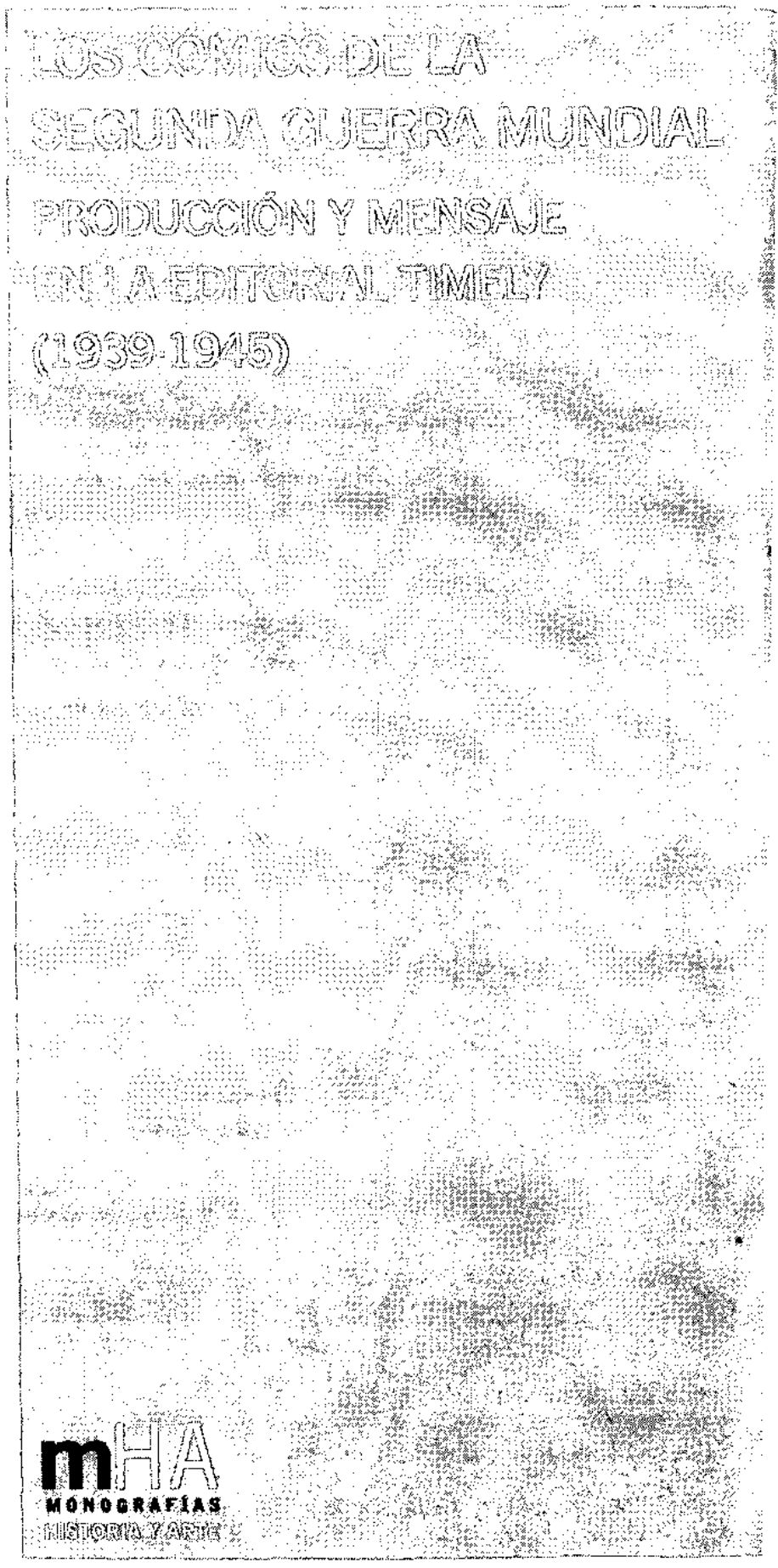
Tampoco habría resultado el mismo libro de no ser por Rafa Marín y Pepe Marchena, mentores ambos, pero sobre todo amigos y cómplices.

Difícilmente podré pagar la deuda que he contraído en estos meses con Santi Moreno, Virtudes Narváez, Pilar Wagner, Antonio Salvador, Marta Herreros, Manuel Barrero y Alberto Ramos, que vieron crecer este proyecto y lo enriquecieron con sus comentarios.

A Gonzalo Butrón y Pedro Cervera, del Servicio de Publicaciones de la Universidad, que han soportado mi inexperiencia con heroica paciencia. Y a José Luis Romero, del Servicio de Publicaciones de Diputación, que siempre encuentra un momento para hablarte de viñetas.

Este libro es tan vuestro como mío, si no más... a todas y todos, gracias.

ÍNDICE


LOS CÓMICS DE LA
SEGUNDA GUERRA MUNDIAL
PRODUCCIÓN Y MENSAJE
EN LA EDITORIAL TIMELY
(1939-1945)
mHA
MONOGRAFÍAS
HISTORIA Y ARTE

PRÓLOGO 11

1. INTRODUCCIÓN 13

1.1. ¿Historia del cómic o Historia a través del cómic? 15
1.2. Algunas indicaciones sobre las traducciones 18

2. ESTADOS UNIDOS: ENTRE LA CRISIS Y LA GUERRA (1920-1945) 19

2.1. Estados Unidos en vísperas de la Gran Depresión 21
2.2. La crisis mundial y la respuesta estadounidense 23
2.3. El camino hacia la Segunda Guerra Mundial 28

3. ENTRETENIMIENTOS PARA UNA ÉPOCA DE CRISIS: PULPS, STRIPS Y COMIC BOOKS 35

3.1. Un ocio para una época de crisis: Pulp Magazines y Comic Strips 38
3.1.1. Los pulp magazines 38
3.1.2. Los comic strips 43
3.1.3. ¿Arte o industria? 48
3.2. Una fábrica de viñetas: la creación de los comic books 50
3.2.1. Del pulp magazine y el comic strip al comic book 50
3.2.2. El sistema de producción 53
3.2.2.1. La fabricación 54
3.2.2.2. La distribución 62
3.3. La insignia de los comic books: los superhéroes 67

4. CÓMICS PARA UNA GUERRA: EL CASO DE TIMELY COMICS (1939-1945) 73

4.1. Martin Goodman: el fundador de Timely Comics 75
4.2. Timely Comics: estructura y funcionamiento 78
4.2.1. La plantilla 78
4.2.2. El entorno de trabajo y el sistema de producción 84
4.2.3. Los géneros y los personajes 87
4.2.3.1. Los superheroes 88
4.2.3.2. Los funny animals 95
4.2.3.2. Las chicas 98
4.2.4. Las ventas y el público 101
4.2.5. Los beneficios 105

4.2.1. Los beneficios de la editorial..... 105
4.2.2. Los beneficios de los empleados..... 108

5. EL MENSAJE DE LOS CÓMICS TIMELY..... 113
5.1. Buenos y malos, héroes y delincuentes..... 116
5.2. Líderes, gobiernos y sistemas..... 117
5.3. Guerra y propaganda..... 129
5.3.1. Antes de Pearl Harbor..... 129
5.3.2. Después de Pearl Harbor..... 133
5.4. El peligro amarillo..... 142
5.5. Las mujeres..... 148
5.6. Los jóvenes..... 157
5.7. Las minorías raciales..... 163

CONCLUSIONES..... 169

APÉNDICES
1. [illegible]..... 175
Joe Simon (1940-1941)..... 177
Stanley Lieber / Stan Lee (1941-1942 y 1945-1972)..... 178
Vince Fago (1943-1945)..... 179
2. Personajes Timely..... 181
The Angel..... 183
Captain America..... 184
The Human Torch..... 185
Millie the Model..... 186
Miss America..... 187
Sub-Mariner..... 188
Super Rabbit..... 189
Ziggy Pig & Silla Seal..... 190

FUENTES Y BIBLIOGRAFÍA..... 193
Cómics..... 195
Entrevistas y cartas..... 202
Bibliografía específica..... 204
Bibliografía general..... 209
Páginas web..... 214

PRÓLOGO

Aquella mañana José se levantó con un interés añadido. Había conseguido quince pesetas de su padre para comprar una de aquellas novelas, de esa editorial catalana que el pasado verano le enseñó el vecino de arriba. Una familia realmente moderna, y no sólo porque venían cada estío de Barcelona sino porque, se quiera o no, marcaban estilo; la forma de vestir, los temas de conversación europeos, el carácter austero..., hasta el bikini que lucía la hermana mayor –tan inusual como escandaloso entre los rudimentarios y jóvenes usuarios de la Caleta. José Mari, su vecino catalán, era algo mayor que él, pero un tío realmente moderno, guapetón y le inspiraba la más intensa confianza en todos sus pasos y usos. Y así, José fue al kiosco a preguntar por una de esas novelas, mas en un instante, de la ilusión a la decepción; el precio estipulado era de veinticinco pesetas. ¿Sería posible que su vecino bajara de su pedestal y lo hubiese engañado del coste de una de aquellos libros que parapetaban su habitación? En un momento, el propio vendedor disipó sus dudas: Chaval, vete al baratillo de al lado que allí tienes todas las novelas antiguas que quieras a tres duros.

A la vuelta de la esquina, varios vendedores, apoyados en el lateral del Mercado de Abastos ofrecían, sobre grandes tablas de roperos desvencijados, todo un mosaico de novelas, de aquellas novelas que guardaba religiosamente su vecino José Mari en su casa. Fue la primera vez que vio de cerca aquellos formidables criaturas de poderes sorprendentes, y casi se embelesó revisando una a una las portadas de sus acciones: El Capitán América, La Patrulla X, Los Vengadores, Namor, Dan Defensor, La Masa, Los 4 Fantásticos, El Hombre de Hierro...; fue realmente complicada la elección entre tanto estímulo. Al fin se decidió por una del Capitán América. Lo cogió, pago al baratillero, y se fue con rápidas zancadas a su casa lo más pronto posible, como quien trata de poner a salvo un particular botín. Traspasó el umbral de su puerta y, si cabe, más rápido aún se encerró en su habitación. Ante él se abrió un mundo tan sorprendente como desconocido y placentero. Era la primera vez que leía un comic, una aventura, que le transportaba de manera fácil y convincente a una dimensión desconocida. Tras esta novela les siguieron otras, y poco a poco fue construyendo su biblioteca, alternativa a la de su vecino. De tímido y ufano, pasó en poco tiempo a porfiar a José Mari los más sesudos matices sobre cualquier aspecto relacionado con aquellos maravillosos mutantes. También, el paso del tiempo y de su lectura, le estructuró un microcosmos de héroes y villanos, de buenos y malos, de maldad, de sensaciones..., y también de sensibilidades, encamadas a menudo por heroínas y malvadas, que para nada incompatibilizaban maldad con belleza.

Los años fueron pasando y José no abandonó a su comics; quizás fue al revés y estas historias imaginarias fueron bálsamo en el paso de la infancia a la adolescencia. Sus percepciones hacia estos seres, estampados sobre pulpa de papel barato, fueron variando, que no su fidelidad. Tal era su obsesión lectora que en una ocasión su padre, preocupado quizás por el excesivo tiempo que convivía con ellos, le advirtió: José, los comics no te van a dar de vivir

Premonición equivocada. Mucho tiempo después de aquellos primeros encuentros, el ávido lector de historias imposibles sigue viviendo, conviviendo y haciéndose interrogantes, ya desde el lado técnico y de la investigación. Aprendió que los vistosos colores del Capitán América no eran casuales sino que representaban la bandera Norteamericana y que poco hubiera disfrutado de niño con sus peripecias frente a Cráneo Rojo, sin un tal Joe Simon y otro llamado Jack Kirby, que fueron a la postre sus padres. Pero es que descubrió también a Bill Everett tras el fornido principe Namor, a Jerry Siegel y a Joe Shuster tras el sempiterno y acerado Superman y a Bob Kane tras el hombre murciélago Batman. Conoció que, como los niños de París, los comics no venían de Barcelona sino de Estados Unidos, y que eran remakes de décadas anteriores. Tiempos de dinámicas y coyunturas económicas, crisis sociales y arquetipos culturales, que ubicaron convenientemente, los buenos, los malos, las razas y las ideologías al servicio de los intereses de un país; hasta las mujeres encajaron como un guante en los requerimientos tipológicos, en el modelo social que Norteamérica deseaba. Y en esta línea, los diversos antecesores, los Pulp Magazines y los Comic Strips que entroncan con los Comic Books, tuvieron que ver con sus creadores, pero también con sus editores. Y al final, llegó a la empresa por antonomasia, la Timely, y a su gran gurú Martin Goodman. Toda una declaración de propósitos en el hacer, en el reflejar y en el negociar, lo que un principio fue un simple asunto de jóvenes que dibujaron historias para escapar de la Gran Depresión.

Así, José pasó de ser aquel infantil y juvenil apasionado lector, a convertirse en una de las opiniones más autorizadas y referente actual en el estudio científico, tipológico e histórico de los cómics estadounidenses. Y esta es la gran novedad del libro que sostiene en sus manos. En esta ocasión los protagonistas de siempre se convierten en testigos, y el paciente lector se hace por vez primera protagonista. Enhorabuena José Joaquín, abre la primera página, que comienza tu aventura.

Cádiz, otoño del 2009

José Marchena Domínguez
Profesor Titular de Historia Contemporánea
Universidad de Cádiz
(que también fue niño que creció con los cómics)

INTRODUCCIÓN

MONOGRAFÍAS HISTORIA Y ARTE

Ocurrió en Estados Unidos a finales de los años treinta. Un grupo de jóvenes, la mayoría recién salidos del instituto, comenzaron a escribir y a dibujar historias llenas de fantasía, acción y chicas hermosas. Las publicaban en unas revistas baratas, de colores chillones y papel de pulpa, que podían conseguirse en cualquier quiosco o tienda de alimentación: los *comics books*.

Aquellos muchachos no eran buenos dibujantes, tampoco buenos escritores, pero el público estaba dispuesto a pagar los diez centavos que valían aquellas aventuras, un precio bastante modesto a cambio olvidar, aunque sólo fuera por unos minutos, el paro de masas que había traído la Gran Depresión, los vientos de guerra que soplaban desde la vieja Europa o los cambios que, aún de forma discreta, comenzaban a solicitar las mujeres y las minorías étnicas.

Para saciar la incesante demanda de *comic books*, aquellos jóvenes se apilaban por docenas en salas mal ventiladas, escribiendo y dibujando horas y más horas seguidas, cobrando una miseria por cada página que entregaban. Pronto descubrieron que podían trabajar más rápido si producían sus páginas como si de una cadena de montaje se tratara: un artista escribía la historia, otro hacía los bocetos a lápiz, un tercero los entintaba y un cuarto escribía los textos. Ninguno de ellos consideraba que estuviera haciendo arte, tan sólo un trabajo, y prueba de ellos es que la mayoría de las veces ni siquiera se molestaban en firmar sus obras.

Y sin embargo, a pesar de aquellas condiciones, aquellos torpes escritores y primerizos dibujantes lograron en unos años lo que artistas mucho más dotados no consiguieron a lo largo de todas sus vidas: crear una nueva mitología de héroes. Algunos de ellos, como Superman, Batman, Captain Marvel, Human Torch o Captain America han sido capaces de sobrevivir al paso del tiempo hasta hoy día, y siguen inflamando la imaginación de jóvenes y adultos a lo largo y ancho del mundo.

El presente libro tiene como objetivo narrar cómo fueron aquellos años (los últimos de la década de los treinta y la primera mitad de los cuarenta), los esfuerzos de unos artistas que no sabían que lo eran por ganarse la vida creando mitos modernos para la nueva industria de los *comic books*.

1.1. ¿HISTORIA DEL CÓMIC O HISTORIA A TRAVÉS DEL CÓMIC?

Aunque los cómics estadounidenses nacieron en los últimos años del siglo XIX, los historiadores no hemos comenzado a prestar atención a las viñetas hasta hace relativamente poco tiempo. Por ello, las primeras iniciativas de poner por

escrito la historia del noveno arte correspondieron en primer lugar a los propios artistas, que se basaban más en su experiencia directa que en un trabajo de investigación.

En ese primer periodo destacaron tres obras con luz propia: La primera, publicada en 1947, seria *The Comics* de Coulton Waugh; aunque el libro no dejaba de ser una amplia compilación de autores y personajes, no podemos olvidar que fue el primer intento serio de mostrar el cómic como una forma de arte, capaz de transmitir un mensaje. La segunda obra a tener en cuenta vio la luz en 1965, *The Great Comic Book Heroes* de Jules Feiffer, donde se mostraban los personajes de comic book más relevantes de los años treinta y cuarenta, y lo que era más importante, eran analizados por primera vez teniéndose en cuenta la época en la que aparecieron y el público al que iban dirigidos. Finalmente, en 1970 apareció *The Steranko History of Comics* de Jim Steranko, donde el aclamado dibujante incluia entrevistas a los autores, entroncaba los orígenes del género con las revistas pulp y prestaba mayor atención a los artistas que a los personajes.

Fue por aquella época, mediados de los sesenta, cuando los primeros investigadores comenzaron a prestar atención a los cómics. En *Apocalittici e integrati* (Apocalípticos e integrados), Umberto Eco redefinía los conceptos de "cultura alta, *midcult* y cultura baja", dedicando casi un centenar de páginas a analizar concienzudamente a personajes como Steve Canyon, Charlie Brown y Superman. La originalidad de Eco radicó en romper con la idea elitista que consideraba la existencia de una cultura aceptable digna de estudiarse en las universidades y otra vulgar que debía quedar fuera del ámbito de los investigadores. El mensaje de Eco calaría en otros investigadores, tanto europeos como estadounidenses, entre los que debemos destacar a Román Gubern y a Maurice Horn. El primero publicó en 1972 su libro *El lenguaje de los cómics*. A través de un análisis de los recursos gráficos y literarios del cómic, de la historia del propio medio y de parte del sistema de producción, Gubern mostró que, a pesar de su aparente simpleza, los cómics utilizan un lenguaje de gran complejidad, aunque el lector no es consciente por conocer desde la infancia dicho lenguaje, interpretándolo sin problemas. Horn, por su parte, publicó en 1977 la que sería su obra más relevante *Women in the Comics*, que dejó de mostrar la historia del cómic como un compartimiento estanco, narrando la evolución de la mujer estadounidense contemporánea a través de las viñetas. Así, Horn fue el primero en plantear el cómic como fuente histórica que ha de ser interrogada e interpretada. A partir de aquel momento quedó bien claro que los cómics no sólo tenían una historia propia, sino que conectaban con la historia de su tiempo, de la sociedad que los había creado y consumido ávidamente, de tal manera que pasaron a ser una fuente histórica más.

Desde entonces han aparecido importantísimas obras que se han convertido en pilares básicos para estudiar el cómic. Aún hoy, veinte años después, hay que reconocer el acierto del editor español Toutain al publicar una historia universal del cómic por fascículos en 1982, contando con numerosos expertos internacionales. También en España, y nuevamente en los años ochenta, Rafael Marín Trechera escribió *Un universo de creación para una América en tránsito*, publicada en 1996 con el título *Los cómics Marvel*.

De vuelta a los EE.UU., *Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics Marvel* en 1991 y *DC Comics, Sixty Years of the World's Favorite Comic Book Heroes* en 1995 fueron el primer intento serio de estudiar las dos mayores editoriales del mercado. Aunque su autor, Les Daniels, se mostraba como un claro apologeta de ambas compañías, por lo que la información que se ofrece está bastante sesgada.

Hacia finales de los años noventa, comenzaron a aparecer tanto en España como EE.UU. bastantes obras que estudiaban los cómics, aunque pocas analizaban el período que va desde la Gran Depresión al final de la segunda guerra mundial. Posiblemente la obra más importante aparecida en los últimos años sea *Comic-book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*, del profesor Bradfor W. Wright de la Universidad de Maryland, EE.UU. En esta obra, Wright analiza la influencia de los cómics en la juventud estadounidense, y cómo el cambio de gustos y mentalidades afectaban al tipo de cómics que se publican.

Finalmente, hay que mencionar el trabajo que el guionista Roy Thomas está realizando en la revista que edita, *Alter Ego*, que lleva años realizando entrevistas a artistas de los años treinta, cuarenta y cincuenta que permanecían en el olvido. Puesto que muchos de estos artistas tienen ya una considerable edad, y muchos han fallecido recientemente, *Alter Ego* ofrece una oportunidad única de conocer el pasado de la industria del cómic a través de algunos de sus protagonistas.

En resumidas cuentas, aunque hoy día existen monográficos, cronologías e índices de publicaciones que dan bastante información sobre los autores y publicaciones, lo cierto es que el sistema de producción ha sido escasamente estudiado. Las relaciones entre artistas y editores, sus derechos sobre la obra impresa, o las líneas de las editoriales son tan importantes como las propias historias que se publican, pues sin conocer las unas no se puede entender completamente las otras. Cualquier aportación que pretendamos hacer en este campo de la historia debe ir dirigida a relacionar los *comic books* con su época, a usarlos como fuente para entender mejor los matices del pasado. Es un trabajo

doble, pues no sólo hay que analizar los cómics que se lanzaron al mercado, sino que también hay que conocer las estructuras de las editoriales que los publicaron y el contexto histórico en el que aparecieron. Al lector le toca decidir si el esfuerzo ha valido la pena.

1.2. ALGUNAS INDICACIONES SOBRE LAS TRADUCCIONES

Todos los cómics que hemos analizado para escribir el presente volumen estaban en inglés. De igual manera, casi todos los estudios que se han hecho sobre este tema han sido escritos en dicha lengua. Para evitar confusiones a los lectores que posteriormente quieran profundizar sobre los personajes y las series, hemos decidido no traducir sus nombres al español. Sin embargo, teniendo en cuenta que los lectores no tienen porqué tener un alto conocimiento de lengua inglesa, sí que hemos creído conveniente traducir todas las citas que hagamos, incluso a riesgo de que se pierdan algunos pequeños matices.

Las palabras en inglés aparecerán en cursiva, en el caso de ser títulos de libros, colecciones de cómics o términos específicos. Por el contrario, los nombres de personas, personajes y editoriales se mostrarán con letra normal.

2

ESTADOS UNIDOS: ENTRE LA CRISIS Y LA GUERRA (1920-1945)

mHA MONOGRAFÍAS HISTORIA Y ARTE
LOS COMICS DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

2.1. ESTADOS UNIDOS EN VÍSPERAS DE LA GRAN DEPRESIÓN

> [Las clases altas] *eran descuidadas e indiferentes; aplastaban cosas y seres humanos, y luego se refugiaban en su dinero o en su amplia irreflexión, o en lo que demonios fuese que les mantenía unidos, dejando a los demás que arreglasen los destrozos que ellos habían causado.*

Con estas breves líneas de *El gran Gatsby*, Scott Fitzgerald describía los Estados Unidos que sobrevinieron tras la Gran Guerra (1914-1918). Ciertamente, parte de la sociedad estadounidense había *descuidado* sus tradiciones y el modo de vida pasado, y enfrentaba la década de los años veinte con toda una amalgama de nuevas costumbres y modas, además de la expansión de la educación, sobre todo la secundaria, entre los jóvenes de ambos sexos[1]. Una nueva sociedad, esencialmente urbana, cuyas señas de identidad eran el "rechazo al hastío, rechazo de la hipocresía puritana y de las jerarquías establecidas en la escala social"[2].

También podemos hablar de una nación *indiferente* ante el resto del mundo. Una indiferencia política, que no económica, pues no olvidemos que sería la maquinaria económica estadounidense la que financiara la reconstrucción europea[3]. La potencia americana se preocupó más por sus asuntos internos que por el destino de otros países, no inmutándose en un primer momento ante el ascenso de los totalitarismos.

Abierta una década de prosperidad, cuyas señas de identidad serían el automóvil y la energía eléctrica, EE.UU. se refugiaba en *el dinero* y en la confianza ciega en un futuro prometedor. El dinero era la llave para acabar con todos los males, y el propio candidato a la presidencia para 1928, Herbert Hoover, no dudaba en afirmar:

> *En América, hoy, estamos más cerca del triunfo final sobre la pobreza de lo que ningún otro país haya estado nunca. Todavía no hemos alcanzado nuestro objetivo, pero con la ayuda de Dios, expulsaremos para siempre la pobreza de nuestro país*[4].

---

[1] COTT, Nancy F.: "Mujer moderna, estilo norteamericano", en *Historia de la mujer: El siglo XX Tomo 5*, Madrid, Taurus Ediciones, 1993, pp.98.

[2] HERNÁNDEZ SANDOICA, E.: "La gran depresión en Estados Unidos", en *El Crac de 1929*, Madrid, Historia 16, 1998, p.67.

[3] FOHLEN, Claude: *La América anglosajona de 1815 hasta nuestros días*, Barcelona, Editorial Labor S.A., 1967, p.60

[4] Citado en HERNÁNDEZ SANDOICA, op. cit., p.67.

Y finalmente, *la amplia irreflexión*. ¿Por dónde empezar? Tal vez por la corrupción política, encabezada por una clase dirigente afanada en obtener beneficios a expensas del propio sistema. Una corrupción que podía ser ilegal[5], pero también legal, amparada por un sistema cuyos resortes eran controlados por las clases altas[6]. Tampoco debemos olvidar la escandalosa facilidad y las escasas garantías con las que se podían conseguir los créditos bancarios; dicha facilidad conllevaba serios riesgos, pero sólo así podía mantenerse la buena marcha de la economía. Cada vez se dependería más de los créditos y de los pagos a plazos para dar salida a las mercancías que se amontonaban en los almacenes. Cuentas falseadas, especulación y corrupción. El sistema se basaba en una confianza ilimitada en el futuro, y cuando dicha confianza flaqueó, estalló el pánico bursátil.

Pero esta imagen de Estados Unidos es incompleta. Así, por más que nos sorprendamos ante esa nueva clase social que renegaba del pasado, no podemos olvidar la otra cara de la moneda, un *Ku Klux Klan* defensor de la tradición[7], y que a mediados de los años veinte contaba con cuatro millones de afiliados[8].

También la riqueza presentaba una doble cara. El fin de la guerra devolvió a los soldados a casa, y las mujeres y afroamericanos que habían sustituido a los combatientes en las fábricas y oficinas tuvieron que abandonar sus puestos de trabajo. En bastantes ocasiones, los contratos especificaban que la mujer sería

[5] Sólo durante en la legislatura de Harding hubo escándalos como el que afectó a Albert B. Fall, secretario de Interior, que había arrendando reservas de petróleo para lucro personal. Es sólo un pequeño ejemplo: a lo largo de dos años, la dimisión del ministro de Justicia y el suicidio de dos de sus colaboradores, todos ellos investigados por corrupción, ejemplifica muy bien unos años que Philip Jenkins no dudará en llamar de "prosperidad y corrupción". JENKINS, Philip: *Breve Historia de Estados Unidos*, Madrid, Alianza Editorial S.A., 2002, p.266.

[6] Uno de los más claros ejemplos lo tenemos en el proyecto de reducción de los impuestos sobre la renta que en 1923 presentó el ministro de Hacienda, Andrew Mellon. Si bien es cierto que dicho proyecto afectaba positivamente a todas las clases sociales, los principales beneficiarios eran los más ricos. El propio Mellon ahorraba más de medio millón de dólares anuales en virtud de dicho proyecto. Evidentemente, el "Plan Mellon" fue aprobado por mayoría. ZINN, Howard: *La otra historia de los EE.UU.*, Hondarribia, Argitaletxe Hiru S.L., 1999, p.338.

[7] Esa América tradicional tendría como personaje mitificado al caballero sureño, un arquetipo cuya mejor definición nos la daría en 1915 un genio del cine, D.W. Griffith (1875-1948), con su película *The Birth of a Nation* (El nacimiento de una nación), y en 1936 la periodista Margaret Mitchell (1900-1949), con su novela *Gone with the Wind* (Lo que el viento se llevó).

[8] A esos cuatro millones de miembros habría que sumar simpatizantes y una sección femenina, por lo que Philip Jenkins llega a proponer una base social que rondaría los ocho millones de estadounidenses, casi el 8% de la población. JENKINS, op. cit. p . 270.

despedida de su puesto en cuanto su "legítimo dueño" lo reclamara[9]. La mujer podía considerarse afortunada, pues al menos tras la guerra obtuvo el preciado derecho al voto; sin embargo, los afroamericanos encontraron pocas razones para considerar felices los años veinte: los linchamientos y manifestaciones xenófobas que se dieron en Chicago, Omaha y Tulsa en 1919 ya no tenían un carácter simplemente racial, sino también laboral[10]. Otra minoría, la asiática – formada principalmente por chinos y japoneses – enfrentaba en California problemas muy similares a los de la comunidad negra[11].

El "patio trasero" de los EE.UU. tampoco pudo disfrutar de la década. Las injerencias de la gran potencia americana en los asuntos de sus vecinos continuaron a lo largo de todos los años veinte: Nicaragua (1912-1925 y 1926-1933), Haití (1915-1935), República Dominicana (1916-1924),Guatemala (1920), Cuba (1921-1923), Panamá (1921) y Honduras (1924-1929).

Nos encontramos, pues, ante unos Estados Unidos que en 1920 contaban ya con ciento seis millones de habitantes, por lo que no podían ser homogéneos ni simples. Según el cristal con el que miremos, podremos ver un país moderno que miraba hacia el futuro o una nación de élites blancas apegadas a las tradiciones.

2.2. LA CRISIS MUNDIAL Y LA RESPUESTA ESTADOUNIDENSE

Cuando la crisis económica del 29 llegó a Europa, los cambios políticos, sociales y económicos que se habían iniciado tras la victoria de las Potencias Aliadas en la primera guerra mundial (1914-1918)[12], y que parecieron afianzarse tras los pactos de Locarno (1 de diciembre de 1925) y Kellogg-Briand (27 de

[9] THÉBAUD, Françoise: "La Primera Guerra Mundial: ¿La era de la mujer o el triunfo de la diferencia sexual?", en *Historia de la mujer: El siglo XX Tomo 5*, Madrid, Taurus Ediciones, 1993, p.74.

[10] La mano de obra afroamericana era más barata, lo que transformaría el problema negro en un problema económico ante la competencia por los puestos de trabajo. A fin de cuentas, la bonanza de los años 20 pudo reducir considerablemente el paro estructural, pero no trajo el pleno empleo, no desapareciendo por tanto la competitividad laboral. FOHLEN, *op. cit.*, p.58.

[11] RODRÍGUEZ MORENO, José Joaquín: "La migración china y japonesa en los Estados Unidos (1820-1936): Problemas y conflictos", *Revista de Historia Ubi Sunt?* nº23, Cádiz, Ediciones Mayl y Asociación Cultural Ubi Sunt?, 2º semestre de 2008, pp.25-28.

[12] Europa estaba constituida por veintidós estados (incluido el Imperio Otomano) en 1914, de los cuales sólo tres eran repúblicas. En 1922 había treinta y dos estados (cuatro de ellos eran parte de la U.R.S.S.), siendo quince los que establecían ahora un sistema republicano.

agosto de 1928)[13], comenzaron a venirse abajo. Se hacía patente que el sistema mundial erigido por los vencedores entre 1919 y 1929 tenía una frágil base.

La incapacidad de las más jóvenes democracias para paliar los durísimos efectos de la crisis, principalmente entre una clase trabajadora azotada por el paro y la falta de recursos[14], acabaría por poner en entredicho la efectividad del propio sistema parlamentario y por aumentar la conflictividad dentro de cada país[15]. Como alternativas a la democracia liberal iban a surgir todo tipo de corrientes políticas y de pensamiento, la mayoría de ellas radicales y/o utópicas[16]. Pero las que más peso iban a tener eran el comunismo soviético y el fascismo. Ambas ideologías se habían llevado a la práctica en Rusia e Italia respectivamente[17].

Tras la guerra, el comunismo se había extendido a algunos de los territorios recientemente independizados de Rusia, como eran Bielorrusia, Ucrania y Moldavia, pero también a otras regiones de Europa. Hungría conocería un breve

[13] El pacto de Locarno venía a normalizar las relaciones entre los vencedores y los vencidos de la pasada contienda, principalmente con Alemania; el pacto de Kellogg-Briand rechazaba la guerra como forma de resolver los conflictos internacionales, y fue suscrito por casi todos los países del mundo.

[14] Ejemplificador es el caso alemán: en 1928, el paro registrado en Alemania era algo inferior a los dos millones y medio de personas, cifra que se elevaría hasta casi los tres millones a finales de 1929, para llegar a sus cotas más altas en 1932-1933, con seis millones de parados, algo más del 40% de la población activa del país. FERNÁNDEZ CLEMENTE, Eloy: "La crisis asola Europa", en *El Crac de 1929*, Madrid, Historia 16, 1998, p.96.

[15] UCELAY UCELAY-DA CAL, Enrique & VEIGA, Francisco: *El fin del segundo milenio (Un siglo de miedos apocalípticos*, 1914-1989), Barcelona, Editorial Planeta S.A., 1994, p.151.

[16] Estas corrientes no sólo planteaban cambios políticos, sino también cambios radicales capaces de transformar la propia sociedad. De entre los muchos ejemplos que podrían darse, hemos escogido al Movimiento Tecnocrático. Dicho movimiento fue iniciado por el ingeniero Howard Scott (1890-1970) en los años 20 y, como otras tantas corrientes, ganaría peso con la crisis económica. En esencia muestra un rechazo tanto del capitalismo como del comunismo, y en su lugar propone un sistema de abundancia conseguido gracias a la centralización, la mecanización y la justa distribución. Abogaba por la supresión del dinero, que sería sustituido por los *Energy Credits*, que no podrían almacenarse y que serían distribuidos equitativamente entre la población; las ciudades serían sustituidas por nuevos espacios habitables, los Urbanates, donde se encontraba todo lo necesario para que la comunidad pudiera desarrollar su vida. El movimiento llegaría a tener gran cantidad de seguidores en EE.UU., la mayoría de ellos ingenieros y científicos, aunque su actividad decaería tras la aplicación del *New Deal* del presidente Roosevelt. Sobre el movimiento tecnocrático puede consultarse LOEB, Harold: *Life in a Technocracy: What It Might Be Like (Utopianism and Communitarianism)*, EE.UU., Syracuse University Press, 1996 (la edición original es de 1933).

[17] El fascismo italiano y el comunismo soviético son percibidos en estos años como vanguardias, y van a poner especial cuidado en presentar una imagen nueva y original (a través de la cartelería, el cine, el arte, la arquitectura, etc.), capaz de romper con el pasado y, en última instancia, garantizar un futuro acorde a sus ideas. MACRIDIS, R.C. y HULLIUNG, M.: Las *ideologías políticas contemporáneas*, Madrid, Alianza Editorial S.A., 1998, pp.175-186.

gobierno comunista en 1919, de la mano de Béla Kun; también Alemania, y en particular Berlín, viviría a principios de 1919 el Levantamiento Espartaquista. En ambos casos fueron fuerzas militares o paramilitares las que abortaron la revolución. Por eso, para muchos el comunismo era un serio peligro que amenazaba por extenderse como un cáncer por toda Europa. El escritor estadounidense H.P. Lovecraft comentaba en una carta de 1930:

> *El comunismo es en realidad la lógica forma de gobierno hacia la que tiende la era de la máquina, a menos que lo detengamos a tiempo con medidas verdaderamente rigurosas (...). El principio que me parece mejor es el del fascismo. La democracia es sencillamente una broma*[18].

No eran pocos los que pensaban como Lovecraft. El fascismo, los movimientos ultranacionalistas en general, llegaron a ser vistos como males menores, fuerzas que podían ser domesticadas para combatir la persistente *amenaza roja*. Ante el peligro de una nueva ola revolucionaria, los regímenes fascistas fueron, si no apoyados por las democracias tradicionales (Gran Bretaña, Francia y Estados Unidos), sí excusados y tolerados. EE.UU. llegaría a considerar a Alemania e Italia "regímenes de orden".

En dicho contexto no es de extrañar que de las doce repúblicas que habían nacido después de 1918, en 1934 ya solo sobrevivieran cuatro: Irlanda, Finlandia, Grecia y España. Para 1939 estos dos últimos ya eran regímenes autoritarios.

Durante los primeros años de la Depresión, Estados Unidos, el país donde había surgido la crisis económica, se enfrentó a los mismos problemas que el resto del mundo capitalista. El Partido Comunista, fundado en 1919, iba a jugar un papel importante dentro del movimiento obrero[19] a pesar de no llegar a ser un partido de masas[20]; por otra parte, los grupos racistas y de extrema derecha

---

[18] H.P. Lovecraft citado en DE CAMP, L. Sprague: *Lovecraft. Una biografía*, Madrid, Valdemar, 2002, pp.652-653.

[19] Un periodista de la época decía de los comunistas que *"su función consiste en impedir que desahucien al indigente o, si ya le han desahuciado, presionar a la Comisión de Ayuda para que le encuentre un nuevo hogar; si a un parado le quitan el agua o el gas porque no puede pagarlo, recurrir a las autoridades pertinentes; comprobar que el parado que no tiene calzado ni ropa consiga ambas cosas (...) En situaciones urgentes, hacer que la gente vaya al centro de ayuda y exija que se le de ropa y alimentos. Finalmente, dar una defensa legal a todos los parados arrestados por ir a manifestaciones, huelgas de hambre o a asambleas sindicales."* Citado en ZINN, Howard: *La otra historia de los EE.UU.*, Hondarribia, Argitaletxe Hiru S.L., 1999, p.346.

[20] Pasada la euforia inicial por la revolución rusa, la dura disciplina comunista llevó a muchos obreros a alejarse del comunismo, temiendo que éste acabase degenerando en *"pequeños grupos sectarios unidos por una rígida doctrina y aislados del cuerpo principal de los trabajadores"*. CARR, E.H.: *La revolución rusa. De Lenin a Stalin*, Madrid, Alianza Editorial S.A., 2002, p.72.

también comenzaron a florecer, alentados desde las ondas de la radio por el Padre Charles E. Coughlin, organizados tanto por grupos ya existentes como el Ku Klux Klan u otros nuevos, como La Legión de Plata de William D. Pelley, popularmente conocidos como *los camisas plateadas.*

Sin embargo, entre 1929 y 1932 no llegó a haber ningún intento serio de toma del poder por parte de ningún grupo político contrario al sistema. Mientras que en Alemania la república de Weimar agonizaba, en EE.UU. los partidos tradicionales no se vieron amenazados ante ningún rival. Esto bien podría deberse a la peculiaridad del sistema político estadounidense, que al ser bipartidista dificulta el ascenso al poder federal y estatal de nuevos partidos, sin olvidar la tradición democrática del país[21]. Y también hay que tener en cuenta que los grupos tanto de extrema izquierda como de extrema derecha carecieron de líderes lo suficientemente carismáticos, agresivos y competentes como para crear auténticos movimientos de masas que hicieran peligrar el sistema estadounidense[22].

Tras las elecciones presidenciales de 1932, quedó claro que la respuesta a la Depresión iba a llegar de dentro del propio sistema. El nuevo presidente electo, Franklin Delano Roosevelt, iba a encabezar una serie de reformas y medidas de urgencia conocidas como el *New Deal*, que podríamos traducir como "el nuevo reparto".

El principal problema al que la administración Roosevelt debía hacer frente era la dramática situación en la que vivían millones de estadounidenses, un clima propicio para las revueltas. Por lo tanto, uno de los principales objetivos del New Deal era la lucha contra el paro urbano, que sería posible a través no sólo de la industria, sino también de un ambicioso programa de obras públicas, con una primera partida presupuestaria de quinientos millones de dólares[23]. La jornada laboral, reducida hasta las treinta y cinco horas semanales, también facilitó una redistribución del trabajo. En los primeros cien días tras la embestidura de Roosevelt el ejecutivo comenzó a aprobar importantes medidas que rápidamente se ganaron la oposición del Tribunal Supremo, que veía con malos ojos los niveles de intervencionismo a los que pretendía llegar la administración Roosevelt.

[21] Los países con tradiciones democráticas consolidadas antes de la I Guerra Mundial lograron generalmente sobrevivir, no sin dificultades, a la crisis económica. Tal sería el caso de Gran Bretaña, Francia y Suiza en Europa.

[22] DÍEZ ESPINOSA, José Ramón: *El desempleo de masas en la Gran Depresión: Palabras, imágenes, sonidos*, Valladolid, Universidad de Valladolid, 2006, p.257.

[23] FERNÁNDEZ GARCÍA, Antonio: *Siglo XX volumen I* (1900-1945), Barcelona, Ediciones Océano S.A., 1992, pp.3560-3562.

La agricultura, afectada por la bajada de precios que trajo la Depresión, también estaba en crisis. Medidas tomadas desde arriba, como la destrucción de parte de las cosechas, iban a permitir el alza de los precios, aunque en muchas ocasiones serían los terratenientes y no los campesinos los que se beneficiaran de dichas medidas[24].

A nivel económico, se buscó la recuperación de la confianza en el sistema bancario, de ahí las vacaciones forzadas que se tomaron los bancos y el control más férreo que tuvieron que soportar. Esta medida quedó reforzada cuando el gobierno garantizó los depósitos de hasta cinco mil dólares, en una maniobra claramente dirigida a los pequeños ahorradores[25].

¿Cuáles fueron las consecuencias del *New Deal*?
Para las masas de desempleados, más importante aún que la lenta recuperación, jalonada por nuevas recaídas en 1937, fue el mensaje optimista que lanzó el gobierno a través de los medios de masas, entre los que destacó el cine[26] y el carisma del propio Roosevelt. Dicho optimismo mediático vino a representar una nueva forma de enfrentar la crisis, un retorno de la esperanza[27].

Los estadounidenses que conservaron sus trabajos también se vieron beneficiados por la implantación de una tímida seguridad social, que ofrecía por primera vez garantías que en otros países se disfrutaban desde hacía ya años, tales como el seguro de desempleo. Las clases altas, las que más podían haber protestado cuando se triplicó el gasto público[28] y aumentó el poder del gobierno federal, comprendieron bien pronto que el *New Deal* era una suerte de *soma* que aplacaba los conflictos sociales y reducía el poder de las organizaciones obreros[29]. Sin embargo, viendo lo que ocurría en los países controlados por regímenes totalitarios, no es de extrañar que Roosevelt recibiese numerosas muestras de

[24] TOWNSON, Nigel: "Estados Unidos, 1917-1945", en *Historia universal contemporánea II: De la Primera Guerra Mundial a nuestros días*, Barcelona, Editorial Ariel S.A., 2001, p.158.

[25] VILLANI, Pasquale, *op. cit.*, p.147.

[26] En estos años más que nunca, Hollywood abusó sin escrúpulos del *happy end*, el final feliz y agradable que devolvía al espectador la esperanza en encontrar un final igual de feliz para sus propios problemas. MUSCIO, Giuliana: "El New Deal", en *Historia General del Cine Volumen VII*: Estados Unidos (1932-1955), Madrid, Ediciones Cátedra, 1993, p.29.

[27] Los problemas psicológicos que acarrea el desempleo prolongado son analizados en DÍEZ ESPINOSA, *op. cit.*, pp.167-226.

[28] De tres mil millones de dólares anuales gastados en 1929 se pasaron a nueve mil millones apenas diez años después. JENKINS, Philip: *Breve Historia de Estados Unidos*, Madrid, Alianza Editorial S.A., 2002, p.306.

[29] SOLÉ MARIÑO, Jose María: *La América de Roosevelt*, Madrid, Historia 16, 1985, p.12 y DÍEZ ESPINOSA, *op. cit.*, p.259.

también comenzaron a florecer, alentados desde las ondas de la radio por el Padre Charles E. Coughlin, organizados tanto por grupos ya existentes como el Ku Klux Klan u otros nuevos, como La Legión de Plata de William D. Pelley, popularmente conocidos como *los camisas plateadas*.

Sin embargo, entre 1929 y 1932 no llegó a haber ningún intento serio de toma del poder por parte de ningún grupo político contrario al sistema. Mientras que en Alemania la república de Weimar agonizaba, en EE.UU. los partidos tradicionales no se vieron amenazados ante ningún rival. Esto bien podría deberse a la peculiaridad del sistema político estadounidense, que al ser bipartidista dificulta el ascenso al poder federal y estatal de nuevos partidos, sin olvidar la tradición democrática del país[21]. Y también hay que tener en cuenta que los grupos tanto de extrema izquierda como de extrema derecha carecieron de líderes lo suficientemente carismáticos, agresivos y competentes como para crear auténticos movimientos de masas que hicieran peligrar el sistema estadounidense[22].

Tras las elecciones presidenciales de 1932, quedó claro que la respuesta a la Depresión iba a llegar de dentro del propio sistema. El nuevo presidente electo, Franklin Delano Roosevelt, iba a encabezar una serie de reformas y medidas de urgencia conocidas como el *New Deal*, que podríamos traducir como "el nuevo reparto".

El principal problema al que la administración Roosevelt debía hacer frente era la dramática situación en la que vivían millones de estadounidenses, un clima propicio para las revueltas. Por lo tanto, uno de los principales objetivos del New Deal era la lucha contra el paro urbano, que sería posible a través no sólo de la industria, sino también de un ambicioso programa de obras públicas, con una primera partida presupuestaria de quinientos millones de dólares[23]. La jornada laboral, reducida hasta las treinta y cinco horas semanales, también facilitó una redistribución del trabajo. En los primeros cien días tras la embestidura de Roosevelt el ejecutivo comenzó a aprobar importantes medidas que rápidamente se ganaron la oposición del Tribunal Supremo, que veía con malos ojos los niveles de intervencionismo a los que pretendía llegar la administración Roosevelt.

---

[21] Los países con tradiciones democráticas consolidadas antes de la I Guerra Mundial lograron generalmente sobrevivir, no sin dificultades, a la crisis económica. Tal sería el caso de Gran Bretaña, Francia y Suiza en Europa.

[22] DÍEZ ESPINOSA, José Ramón: *El desempleo de masas en la Gran Depresión: Palabras, imágenes, sonidos*, Valladolid, Universidad de Valladolid, 2006, p.257.

[23] FERNÁNDEZ GARCÍA, Antonio: *Siglo XX volumen I* (1900-1945), Barcelona, Ediciones Océano S.A., 1992, pp.3560-3562.

La agricultura, afectada por la bajada de precios que trajo la Depresión, también estaba en crisis. Medidas tomadas desde arriba, como la destrucción de parte de las cosechas, iban a permitir el alza de los precios, aunque en muchas ocasiones serían los terratenientes y no los campesinos los que se beneficiaran de dichas medidas[24].

A nivel económico, se buscó la recuperación de la confianza en el sistema bancario, de ahí las vacaciones forzadas que se tomaron los bancos y el control más férreo que tuvieron que soportar. Esta medida quedó reforzada cuando el gobierno garantizó los depósitos de hasta cinco mil dólares, en una maniobra claramente dirigida a los pequeños ahorradores[25].

¿Cuáles fueron las consecuencias del *New Deal*?
Para las masas de desempleados, más importante aún que la lenta recuperación, jalonada por nuevas recaídas en 1937, fue el mensaje optimista que lanzó el gobierno a través de los medios de masas, entre los que destacó el cine[26] y el carisma del propio Roosevelt. Dicho optimismo mediático vino a representar una nueva forma de enfrentar la crisis, un retorno de la esperanza[27].

Los estadounidenses que conservaron sus trabajos también se vieron beneficiados por la implantación de una tímida seguridad social, que ofrecía por primera vez garantías que en otros países se disfrutaban desde hacía ya años, tales como el seguro de desempleo. Las clases altas, las que más podían haber protestado cuando se triplicó el gasto público[28] y aumentó el poder del gobierno federal, comprendieron bien pronto que el *New Deal* era una suerte de *soma* que aplacaba los conflictos sociales y reducía el poder de las organizaciones obreros[29]. Sin embargo, viendo lo que ocurría en los países controlados por regímenes totalitarios, no es de extrañar que Roosevelt recibiese numerosas muestras de

[24] TOWNSON, Nigel: "Estados Unidos, 1917-1945", en *Historia universal contemporánea II: De la Primera Guerra Mundial a nuestros días*, Barcelona, Editorial Ariel S.A., 2001, p.158.

[25] VILLANI, Pasquale, *op. cit.*, p.147.

[26] En estos años más que nunca, Hollywood abusó sin escrúpulos del *happy end*, el final feliz y agradable que devolvía al espectador la esperanza en encontrar un final igual de feliz para sus propios problemas. MUSCIO, Giuliana: "El New Deal", en *Historia General del Cine Volumen VII*: Estados Unidos (1932-1955), Madrid, Ediciones Cátedra, 1993, p.29.

[27] Los problemas psicológicos que acarrea el desempleo prolongado son analizados en DÍEZ ESPINOSA, *op. cit.*, pp.167-226.

[28] De tres mil millones de dólares anuales gastados en 1929 se pasaron a nueve mil millones apenas diez años después. JENKINS, Philip: *Breve Historia de Estados Unidos*, Madrid, Alianza Editorial S.A., 2002, p.306.

[29] SOLÉ MARIÑO, Jose María: *La América de Roosevelt*, Madrid, Historia 16, 1985, p.12 y DÍEZ ESPINOSA, *op. cit.*, p.259.

apoyo, como la del economista inglés J.M. Keynes, que en 1933 decía en una carta abierta al presidente estadounidense:

> *Si fracasara* [el New Deal], *la opción de la razón resultará gravemente perjudicada en todo el mundo y sólo quedarán en el campo, para disputarse la victoria, la antigua ortodoxia por una parte, y la revolución por otra*[30].

En resumidas cuentas, las medidas de Roosevelt estuvieron dirigidas a evitar la revolución, por más que algunos historiadores hablen de una *revolución no extremista*[31]. Al final, por más valoraciones positivas o negativas que puedan hacerse del *New Deal*, lo que resulta innegable es que mantuvo intactos los cimientos del sistema político y económico de EE.UU. es unos años donde el resto del mundo afrontaba intensos cambios[32].

2.3. EL CAMINO HACIA LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

En 1939, a pesar de los éxitos iniciales del *New Deal*, la sociedad estadounidense continuaba afrontando el futuro con incertidumbre: las cifras de paro seguían siendo altas y la creación de empleo parecía haberse estancado. Por eso, cuando la guerra estalló en Europa, la mayoría de los estadounidenses se sintieron ajenos al conflicto, pues el país aún luchaba con todas sus fuerzas por superar la crisis.

Eso no quiere decir que la ciudadanía no mostrara sus afectos hacia uno u otro bando. Por ejemplo, acontecimientos como la Batalla de Inglaterra hicieron que gran parte de la opinión pública sintiera simpatía por la desesperada causa británica, o que la llegada de numerosos inmigrantes judíos europeos despertara el recelo de muchos obreros, que percibían a los recién llegados como mano de obra barata que les podía hacer la competencia. Sin embargo, la guerra se percibía como algo lejano, un asunto puramente europeo.

Esto no quiere decir que no hubiese firmes defensores de la participación en la guerra tanto de uno como de otro lado. Magnates de la prensa como William Randolph Hearst (1863-1951), intelectuales modernistas como Ezra Pound (1885-1972), o grupos fascistas y antisemitas como la *Silver Legion of America*, fueron defensores de los totalitarismos de corte fascista y firmes defensores de la alianza con Alemania.

---

[30] Citado en VILLANI, Pasquale: *La edad contemporánea*, 1914-1945, Barcelona, Editorial Ariel S.A., 1997, p.93.

[31] NICHOLAS, Herbert: "América: ideal y realidad", en *Historia de las civilizaciones: El siglo XX*, Barcelona y Madrid, Alianza Editorial y Editorial Labor S.A., 1989, p.130.

[32] ZINN, *Ibidem*.

Frente a los germanófilos, el gobierno estadounidense abogaba por la alianza con Gran Bretaña y Francia; pero ante el deseo de neutralidad imperante, el ejecutivo presidido por Roosevelt tuvo que influir en el conflicto de forma indirecta. A nivel exterior, la "ley de préstamos y arrendamientos" de 1941 y la escolta de convoyes ingleses dejó bien claras las simpatías del gobierno federal; la ocupación de Groenlandia e Islandia impidió a Alemania obtener bases atlánticas, lo que nuevamente favorecía a Gran Bretaña; finalmente, el cerco económico y diplomático a Japón amenazaba al imperio asiático con el colapso de su maquinaria bélica. A nivel interior, la propaganda que tan efectivamente había servido al New Deal pasó a preparar psicológicamente a la población para una eventual entrada en el conflicto, se instauró el servicio militar obligatorio y se invirtieron enormes cantidades de dinero en el rearme[33].

La puesta a punto de la maquinaria bélica era costosa, pero permitió reducir el paro y mejorar los salarios de los trabajadores. El servicio militar alejó durante unos meses a los jóvenes del desempleo, mientras que la mayor demanda de armamento obligó a incrementar las plantillas de las fábricas. Posiblemente, ésta sea la razón por la que muchos estadounidenses aceptaron con pocas protestas el rearme del país. Los que protestaban siempre podían ser acusados de quintacolumnistas, espías o traidores. Pero la opinión pública sólo aceptó la guerra a partir del 7 de diciembre de 1941, cuando comenzaron a llegar las primeras noticias del bombardeo japonés sobre Pearl Harbor. La acción era una apuesta muy arriesgada del ejército japonés que, debido a las restricciones económicas que sufría por parte de EE.UU., veía peligrar su agresiva política expansionista sobre Asia.

Al día siguiente del bombardeo, Roosevelt se presentó ante el congreso y expuso la situación. Obtuvo apoyos más que suficientes para declarar la guerra a Japón, y por ende entrar en la guerra europea del lado de Gran Bretaña y la Unión Soviética.

Dicho bombardeo pasó a convertirse en un símbolo, explotado una y mil veces por la propaganda (Ilustración 1). Así, a la voz de "Recuerda Pearl Harbor", se pedía a los estadounidenses que comprasen bonos de guerra, que se prepararan para futuros sacrificios, que no cejasen en su lucha por vengar a los caídos durante el infame bombardeo.

[33] Sólo en 1940 se gastó en el rearme doce mil millones de dólares, lo que equivalía a cuatro veces el presupuesto global de 1929; para 1941, casi un sexta parte de la industria estadounidense está implicada en el rearme del país.

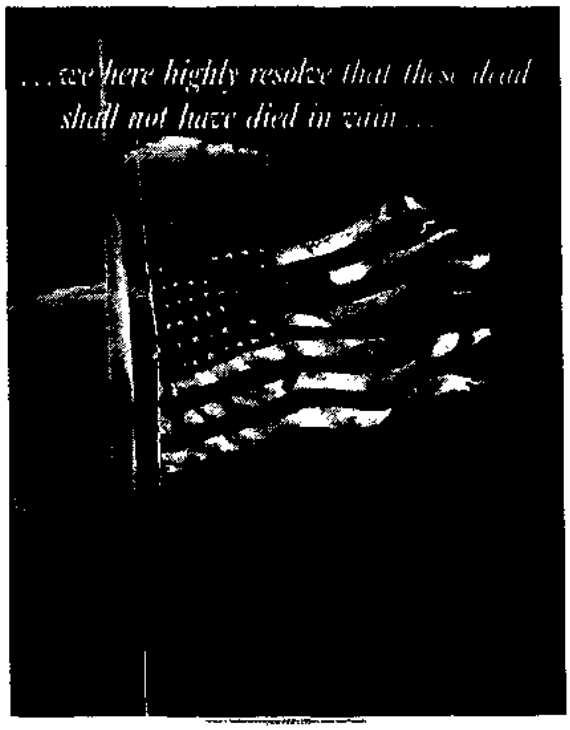


Ilustración 1 - Uno de los muchos carteles recordando el bombardeo Pearl Harbor. La bandera estadounidense aparece rasgada, pero aún ondea firme a media hasta, en recuerdo de los fallecidos; es una alegoría de la nación, que a pesar de haber sido golpeada, sigue manteniéndose firme. El texto recuerda al lector que quienes murieron ese día no lo han hecho en vano.

Las potencias del Eje tardaron poco en descubrir el impresionante poder bélico estadounidense. Tras unos tensos meses de necesaria reorganización, las victorias del gigante americano comenzaron a sucederse:

En Occidente, la Operación Torch llevaría a las tropas estadounidenses a Casablanca (8 de noviembre de 1942), y una vez asegurado el frente africano se iniciaría el asalto a la fortaleza europea, primeramente por el sur, mediante el desembarco en Sicilia (10 de julio de 1943), y posteriormente por el norte, con el desembarco en Normandía (6 de junio de 1944). Las puertas de Alemania quedaron abiertas cuando el 1º Ejército de EE.UU. logró cruzar el Rin a través del puente de Remagen (1 de marzo de 1945).

En el Pacífico, la Batalla de Midway demostraría la superioridad aeronaval estadounidense (4-6 de junio de 1942), siendo seguida por un lento pero irrefrenable

avance en el Pacífico que acabaría permitiendo el bombardeo de Japón desde bases seguras (24 de noviembre de 1944), la toma de suelo japonés tras la victoria de Iwo Jima[34] (16 de marzo de 1945) y finalmente por la rendición del imperio asiático tras el lanzamiento sobre Hiroshima y Nagasaki de las dos primeras bombas atómicas (6 y 9 de agosto de 1945).

En el frente interior, EE.UU. encontró en la guerra más ventajas que inconvenientes.

En primer lugar, el desempleo desapareció[35]: Se movilizó a más de dieciséis millones de soldados y a más de diez millones de civiles, que apoyaron el esfuerzo bélico desde puestos administrativos, sanitarios y logísticos[36]. En las fábricas, las mujeres ocuparon el lugar de los soldados que marchaban al frente, demostrando que podían ser iguales a los hombres en cuanto a productividad y capacidad, lo que por otro lado no se traduciría en igualdad de salarios ni de condiciones laborales[37].

Los salarios se elevaron[38], el racionamiento no fue especialmente duro[39] y la compra de bonos de guerra resultó una forma excelente de inversión[40].

---

[34] La dura resistencia de casi un mes de Iwo Jima, una isla de no más de 21 Km cuadrados en la que casi veinte mil soldados japoneses hallarían la muerte, se debió no sólo a su valor estratégico, sino también a su valor moral. Iwo Jima es considerado parte del Nihon Retto, es decir, parte del suelo japonés.

[35] SOLÉ MARIÑO, *op. cit.*, p.25.

[36] AA.VV.: *La Segunda Guerra Mundial, Barcelona, Galaxia Gutenberg*, 2004, p.303.

[37] Muchos de los contratos firmados por mujeres en los años de la guerra incluían una cláusula que regulaba el despido de éstas una vez volviera del frente el "legítimo" propietario del trabajo. AA.VV.: *La Segunda Guerra Mundial, op. cit.*, 125.

[38] Aunque a partir de 1943 habría una congelación de precios y salarios para intentar controlar la inflación.

[39] Comparado con otros países, el racionamiento estadounidense no fue especialmente duro. Pasamos a mencionar algunos de los recortes que más afectaron a la población, aunque obviamente hubo más: suspensión de la fabricación de coches de particulares para potenciar el esfuerzo bélico (enero de 1942), racionamiento de gasolina en diecisiete estados (mayo de 1942) y posteriormente en todo el país (diciembre de 1942), breve racionamiento de café (de diciembre de 1942 a 1943) y racionamiento de carne a 800 gramos por semana (desde marzo de 1943 hasta Mayo de 1944).

[40] Hay que tener en cuenta que el sueldo de los empleados no se pagaba mensualmente sino, muy a menudo, cada dos semanas y, con muchísima frecuencia, semanalmente. Por ello, la manera de captar el pequeño ahorro era ofrecer instrumentos fáciles de adquirir. Los *war bonds* (bonos de guerra) tenían una denominación mínima de diez dólares y máxima de diez mil, a diez años. Se compraban descontados, es decir, lo comprabas por siete dólares y medio y a los diez años recibías el valor nominal. Para el empleado o el obrero no era tan difícil apartar esa cantidad y contribuir así al *war effort*.
Quien no pudiera destinar esta cantidad de golpe, podía optar por comprar *stamps* (cupones) y, una vez reunidos el mínimo de diez dólares canjearlos por un bono. El mínimo era de diez centavos, lo que valía un *comic book*, cantidad que coloquialmente recibe el nombre de *dime*.

Las posibilidades de ocio eran múltiples y asequibles, aunque siempre ofreciendo una visión patriótica de la realidad. Así, literatura, cómics, música y cine se sumaban al esfuerzo bélico como una herramienta más de la propaganda. El tono de ésta se iría haciendo más alegre según la guerra fuese avanzando y las victorias sucediéndose. Un ejemplo sería la alegre canción *This Is The Army Mr. Jones*, del popular compositor Irving Berlin[41], que trivializaba el reclutamiento, como si el destino final de los soldados no fuera combatir en los frentes bélicos:

Esto es el Ejército, Mr. Jones,
Ni habitaciones ni teléfonos individuales,
Antes tenías el desayuno en la cama,
Pero eso se ha acabado.

Esto es el Ejército, Mr. Green,
Nos gustan los barracones limpios y ordenados,
Tenías una criada que te limpiaba el suelo,
Pero eso se ha acabado.

Haz lo que las cornetas manden,
Son las del ejército, no las de la orquesta.

Esto es el Ejército, Mr. Brown,
Tú y tu chica salíais por el pueblo,
Ella te preocupaba pero esto es la guerra,
Y eso se ha acabado.

También los industriales se vieron favorecidos por la contienda. Los grandes monopolios, anteriormente presionados por el *New Deal*, recuperaron todo su poder y fueron *mimados* por el estado, en pos de suplir la enorme demanda de las fuerzas armadas. Como resultado, el potencial industrial del país resultó aplastante[42], aunque al precio de un elevado gasto público[43], lo que obligaría a congelar gastos en sanidad, asistencia social, educación y seguridad laboral.

[41] Irving Berlin (1888-1989) fue compositor para Hollywood y Broadway, y compuso canciones tan populares como *God Bless America* o *White Christmas*, canción patriótica la primera y popular villancico la segunda.

[42] Un ejemplo: los astilleros Kaiser de Richmond, California, construirían un carguero en sólo cuatro días y medio. AA.VV., *La Segunda Guerra Mundial*, op.cit., p.127.

[43] Los nueve mil millones de gasto público de 1939 eran calderilla ante los noventa y cinco mil millones de 1944.

Gracias a la guerra, los enemigos políticos pudieron ser fácilmente controlados o eliminados. La oposición democrática se contendría en sus ataques y los radicales serían marginados fuera de la ley. Por tanto, no es de extrañar que Roosevelt saliese reelegido en las elecciones presidenciales de 1944, venciendo sin especiales dificultades al candidato republicano Thomas Dewey.

Una vez acabada la guerra, EE.UU. se convertiría en la mayor potencia del globo. Sus bajas habían sido relativamente pocas, entre doscientos cincuenta mil y quinientos mil caídos, una cifra insignificante si la comparamos con los dos millones de víctimas militares y civiles que tuvo Japón, los más de tres millones y medio de muertos que sufrió Alemania, o los más de veinte millones de fallecidos que soportó la otra gran vencedora, la Unión Soviética[44].

A diferencia de la U.R.S.S., Estados Unidos no sufrió daños en su industria, ni tenía que reconstruir un país en ruinas. Además, tenía en su poder el arma más temible y devastadora que había conocido la humanidad: la bomba atómica, tan terrible y poderosa que a partir de aquel momento pasaría a ser conocida simplemente como "la Bomba".

Lejos de renegar de su papel hegemónico, como hiciera tras la primera guerra mundial, EE.UU. se preparó para asumir su papel dirigente en el nuevo orden mundial.

[44] MORAL RONCAL, Antonio Manuel: *"La Segunda Guerra Mundial", en Historia universal contemporánea II: De la Primera Guerra Mundial a nuestros días*, Barcelona, Editorial Ariel S.A., 2001, p.232. No obstante, las cifras varían de un investigador a otro. La fuente aquí citada se haya en un punto de equilibrio entre las cifras menos catastrofistas y las más pesimistas.

3

ENTRETENIMIENTOS PARA UNA ÉPOCA DE CRISIS: PULPS, STRIPS Y COMIC BOOKS

La misma crisis económica que hundió la economía estadounidense fue la que sentó las bases para el florecimiento de la industria del entretenimiento.

Recordemos que las consecuencias de la Depresión fueron inmediatas en las ciudades: hambre, alquileres imposibles de pagar, miseria y desesperación entre la gran mayoría de la población. Es en este contexto los medios de entretenimiento, sobre todos los baratos, se convirtieron en un salvavidas, al menos a nivel moral, para el desempleado. Eran una forma de desconectar de la dura realidad en que se vivía, aunque sólo fuese durante unos minutos, tal y como nos describe John Steinbeck es su implacable retrato de la Depresión, *Las uvas de la ira:*

> *Y tal vez un hombre sopesara veinte centavos entre comida y placer y fuera a una película (...) y volviera al campamento de la ribera con la memoria llena*[1].

En la pantalla del cine, en las viñetas de un cómic, en la melodía de una canción o entre los párrafos de un relato, el público disfrutaba de un mundo más simple, sonrosado y optimista, totalmente alejado de la realidad.

Para satisfacer la enorme demanda que existía, libros, películas, seriales y cómics comenzaron a producirse en cadena de montaje, con una división del trabajo y una despersonalización de la obra. Las empresas buscaban crear productos fácilmente identificables por el consumidor. El objetivo último de la industria del entretenimiento era crear fórmulas de éxito e iconos que atrajesen a un público masivo[2].

El gobierno pronto tuvo bien claro que la industria del ocio era, más allá de una herramienta de propaganda, una forma de combatir los efectos psicológicos de la crisis económica y, más adelante, de la guerra. Así, por ejemplo, en los lotes de comida y ropa que el gobierno repartía se incluían entradas para el cine[3], y más adelante repartiría cómics entre las tropas destinadas en el frente[4].

---

[1] STEINBECK, John: *Las uvas de la ira*, Madrid, Alianza Editorial, 2005, p.475.

[2] GUBERN, Román: "Las industrias del ocio", en *La cultura de entreguerras*, Madrid, Historia 16, 1998, p.86.

[3] SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis: *Historia del cine: Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*, Madrid, Alianza Editorial, 2005, p. 379.

[4] GUBERN, Román: *El Lenguaje de los Cómics, op. cit.*, p.50.

3.1. UN OCIO PARA UNA ÉPOCA DE CRISIS: PULP MAGAZINES Y COMIC STRIPS

Los *pulp magazines* y los *comic strips* eran más baratos y bastante más rentables que el cine, en tanto que el comprador obtenía una copia del producto que luego podía intercambiar, prestar o revender. Su tremenda popularidad preparó al público para el formato y la narrativa de los *comics books*.

3.1.1. LOS PULP MAGAZINES:

Los *pulp magazines* eran herederos de los folletines decimonónicos, una literatura que se consumía deprisa y que luego se desechaba con idéntica celeridad. Algunas de las características del pulp eran sus relatos de género, sus llamativos personajes, los precios asequibles y las atrayentes portadas (Ilustración 1).

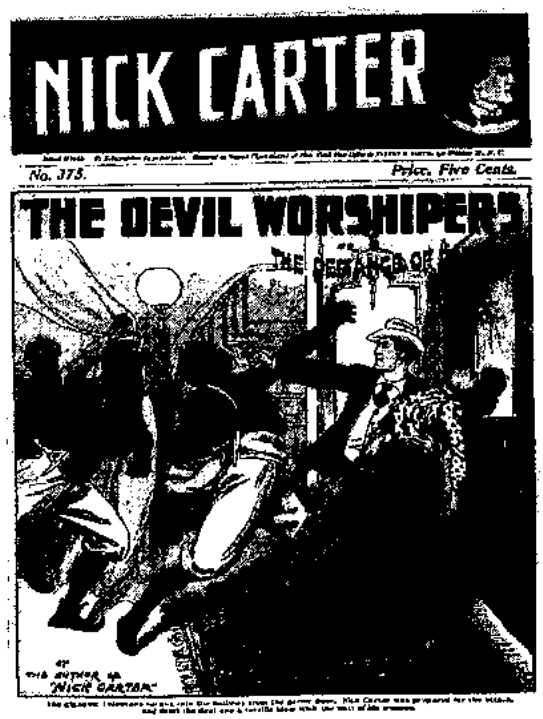


Ilustración 1 – El detective Nick Carter, uno de los personajes clásicos que más fama obtendría, en su entrega número 375 (1904). La portada tiene todos los ingredientes de un buen pulp: acción, peligro, y una bella mujer en apuros.

En una de sus novelas, la novelista Susan Kandel las describe de la siguiente manera:

> *Estaban impresos en papel barato hecho con pulpa de madera, a diferencia de otras revistas más respetables y caras. Me encantaban sus llamativas ilustraciones, llenas de sangre y escotes, sus anuncios de cosas como cera para el bigote, y el absoluto placer de encontrar una historia escrita por gente como Raymond Chandler (...) Había pulps del Oeste, de aventuras, de fantasía, de ciencia-ficción, eróticos (...). En su momento álgido, los doscientos pulps que se publicaban (...) necesitaban cientos de millones de palabras en relatos cada año*[5].

Estas revistas eran un producto que sólo podía proliferar en un país ampliamente industrializado, ya que estaban dirigidas a un gran público que supiera leer, pero que no tuviera un nivel económico ni cultural excesivamente alto. Para Peter Haning su público era principalmente masculino, tanto adulto como adolescente, que se sentían atraídos tanto por las historias que se publicaban como por las bellas mujeres y las provocativas portadas que mostraban[6]. No obstante, no podemos olvidar que también existían publicaciones románticas destinadas a un público femenino.

Estas publicaciones dejaban ver la brecha cultural y moral entre dos generaciones:

> *Cada mes, durante los años 20, 30 y 40, millones de vigorosos americanos se atrincheraban tras las puertas de los baños de la nación con la única compañía de su revista pulp favorita. Proscritas por los padres, condenadas por los educadores e ignoradas por la crítica, los pulps eran la evolución de un estilo de ficción enraizado en los albores del siglo XIX, y fueron, según dijo la revista Playboy, "aquellas simpáticas novelas escabrosas por las que bosques enteros fueron talados y con las que a una generación de jóvenes americanos se le pusieron los pelos de punta".*[7]

---

[5] KANDEL, Susan: *I Dreamed I Married Perry Mason*, Nueva York, Avon Books, 2005, p.138.

[6] HAINING, Peter: *The Classic Era of American Pulp Magazines*, Londres, Inglaterra, Prion Books Limited, 2000, p.9.

[7] HAINING, *op. cit.*, pp.9-10.

Ilustración 2 – Provocativas portadas publicadas en los años 30.

Pero no era sólo cuestión sexual, también tenía que ver con los valores de unas nuevas generaciones que habían crecido tras la devastación de una guerra mundial y habían presenciado la agonía del sistema económico. Los pulps mostraban en muchas de sus historias un mundo corrupto y turbio, donde la ciencia y la razón humana parecían estar condenadas a fracasar, lo que en aquellos momentos podía parecer un reflejo más que certero de la realidad.

La increíble proliferación de revistas pulp se debió no sólo a la demanda creciente del público, sino también a la facilidad para crear una revista. Bastaba tener un mínimo capital inicial para arrancar, además de algunos de contactos que permitiesen disfrutar de un buen reparto.

Hacía falta un editor, que en ocasiones también era el dueño del negocio e incluso el principal escritor. Su objetivo era reclutar a escritores que fuesen capaces de escribir con un mínimo de fluidez, cumplir unos plazos de entrega siempre apretados y adaptarse a los clichés del género al que se dedicase la revista. No pocos autores comenzaron a escribir al perder su trabajo habitual,

por ejemplo Hammett[8], que trabajó en una agencia de detectives antes de probar suerte escribiendo; o Chandler[9], que fue ejecutivo hasta que la pérdida de su trabajo le colocara ante una máquina de escribir. Robert Bloch describe en uno de sus relatos la iniciación de un desempleado como escritor de pulps:

> *Tenía que vivir (...) Trabajé laboriosamente las palabras, las frases y la estructura de las oraciones. Trabajé, trabajé duramente en ello. Pronto aprendí lo que era sudar. Y por fin, uno de mis relatos fue aceptado [en una revista pulp]; después, un segundo, y un tercero, y un cuarto. En seguida comencé a dominar los trucos más elementales del oficio (...)*[10]

También era tarea del editor encontrar ilustradores que fuesen capaces de hacer llamativa la publicación a través de sugerentes portadas a color y los dibujos interiores en blanco y negro.

Ilustración 3 – Portadas fechadas entre finales de los años veinte y principios de los treinta. Vemos diferentes recursos para atraer al lector: resaltar el nombre de los autores, mostrar escenas que den pistas sobre lo que se puede encontrar en el interior de la revista o la aparición de personajes duros y heroicos.

[8] Samuel Dashiell Hammett (1894-1961), autor de novela negra, es conocido por ser el creador del detective privado Sam Spade y por la adaptación de algunas de sus obras a la gran pantalla; la más famosa de estas adaptaciones cinematográficas sería *El halcón maltés (The Maltese Falcon)* en 1941.

[9] Raymond Thornton Chandler (1888-1959), autor de novela negra, creador del famoso detective Philip Marlowe, cuyas aventuras serían trasvasadas a diversos medios con el paso de los años.

[10] BLOCH, Robert: "El vampiro estelar", en *Los mitos de Cthulhu*, Madrid, Alianza Editorial, 1991, p.389.

La distribución era un problema más difícil de solventar. El público podía conseguir la publicación o por correo o a través de los puntos de venta, aunque esto no siempre era sencillo, pues la distribución siempre era caótica, y eso sin contar los grupos de presión que procuraban impedir la venta de cualquier tipo de pulp, acusándolos de violentos y pornográficos.

No todos los pulps eran un éxito, pero los que lograban sobrevivir y atraer a suficientes lectores acababan dando a los editores grandes beneficios. Los escritores raras veces eran partícipes de este éxito, pues el dinero que cobraban por sus relatos no era excesivo. Pongamos como ejemplo a Robert E. Howard[11], que a pesar de haber escrito unos trescientos relatos sufría constantes retrasos y fracciones de pagos por parte de sus editores. También sabemos que H.P. Lovecraft[12] no tenía una situación económica mucho mejor, sobreviviendo en parte gracias a la ayuda de sus tías, en parte gracias a una diminuta herencia familiar. Lovecraft cobraba centavo y medio por palabra, lo que le proporcionaba poco más de trescientos dólares al año.[13]

A pesar de estos inconvenientes, había ciertas ventajas en escribir para los *pulp magazines*. Primero, otorgaba una libertad de horarios total. Segundo, permitía contar con una fuente fija de ingresos, si bien no muy grande, lo que era un privilegio que poca gente tenía en los años de la Depresión.

Aunque en los ámbitos culturales los pulps no eran considerados literatura *de verdad*[14], un escritor siempre podía esperar alcanzar cierta fama y reconocimiento del gran público, y pasar así de las páginas de papel de pulpa y los kioscos al papel de libro y a las librerías, como los ya citados Hammet y Chandler, pero también como Isaac Asimov, Arthur C. Clarke y Ray Bradbury, hoy reconocidos y respetados por sus obras.

---

[11] Robert Ervin Howard (1906-1936), trató numerosos géneros, aunque ha pasado a la historia por ser el creador de Conan el bárbaro.

[12] Howard Philips Lovecraft (1890-1937) fue el creador, aunque no único escritor, de los mitos de Cthulhu. Su obra ha sido inspiración para modernos escritores de terror como Stephen King o Ramsey Campbell. Sobre su obra y problemas económicos puede consultarse DECAMP, L. Sprague: *Lovecraft: Una biografía*, Madrid, Valdemar, 2002.

[13] DECAMP, *op.cit.*, p.661.

[14] En la película *El tercer hombre (The Third Man)* de 1949, galardonada con un Oscar, el escritor americano Holly Martins (Joseph Cotten) pierde el interés de un auditorio rebosante en cuanto se descubre que sus influencias literarias son escritores pulp. Lo curioso es que, aunque el público parece considerar dichas lecturas inapropiadas, reconoce el nombre de los autores.

3.1.2. LOS COMIC STRIPS:

Los *comic strips* (tiras cómicas) eran un ocio fácil de adquirir y tremendamente popular, en tanto que eran (y son) un complemento más de la prensa diaria y dominical.[15]

A principios del siglo XX las *strips* estaban destinadas al cabeza de familia. Incluso si se pretendía que una tira de prensa fuera leída por niños o amas de casa, debía gustar previamente al padre/marido, pues los editores pensaban que era él quien elegía el periódico que se compraba.

En su origen las tiras cómicas presentaban anécdotas humorísticas, cargadas de sátira social y costumbrismo. Al ser un producto destinado a las masas se buscó una narrativa estereotipada protagonizada por personajes fijos[16], lo que permitía al lector identificar inmediatamente el producto[17].

Con la Depresión las historias de humor comenzaron a compartir protagonismo con otro género: la aventura.[18] Daba igual que las aventuras tuviesen lugar en selváticos escenarios, como sería el caso de Tarzán[19]; o que se desarrollaran en los peores tugurios de la ciudad, por donde patrullaba Dick Tracy[20]; o incluso en lejanos futuros de ciencia-ficción, donde vivía el intrépido Buck Rogers[21]; lo importante era que el lector quedase cautivado por la acción y tuviese ganas de leer más. A ello ayudaba el *Continuará...*, que citaba al lector a seguir leyendo las aventuras del héroe en la próxima entrega.

No podemos obviar que estos héroes, siempre hombres, eran herederos de los pulps. Burroughs, el creador de Tarzán, había publicado en este tipo de

---

[15] La prensa tenía una increíble difusión en EE.UU. En 1928, existían casi veintiún mil periódicos, de los cuales algo más del 10% eran diarios. GUBERN, Román: *"Las industrias del ocio"*, *op. cit.*, p.98.

[16] SCOLARI, Carlos A.: *No pasarán. Las invasiones alienígenas* de Wells a Spielberg, Madrid, Editorial Páginas de Espuma, 2005, p.23.

[17] De ahí que los personajes de cómic cambien muy rara vez de peinado, además de lucir siempre ropas y colores idénticos, puesto que tienen que ser reconocibles.

[18] Un antecedente sería *Little Nemo in Slumberland*, publicado entre 1905 y 1913, y posteriormente de 1924 a 1927. Su autor fue Winson McCay (1867-1934).

[19] El personaje, aparecido por primera vez en la historia *Tarzan of the Apes* (1912) de Edgar Rice Burroughs (1871-1950), comenzaría a ser publicado como tira de prensa en 1929, bajo el lápiz del dibujante Harold Foster, del que posteriormente ampliaremos información.

[20] Personaje policiaco creado en 1931 por el dibujante Chester Gould (1900-1985).

[21] Rogers fue otro personaje literario que saltó a la fama con la tira de prensa *Buck Rogers in the 25th Century A.D.*, que comenzó a publicarse en 1929.

revistas;[22] Buck Rogers también había aparecido como personaje en el pulp *Amazing Stories*, en 1928,[23] Dick Tracy, aunque no descendía directamente de ningún pulp, era el clásico detective privado *noir* que tan bien funcionaba en los pulps adaptado a las viñetas.

Ilustración 4 - Buck Rogers (por Dick Calkins) y Dick Tracy (por Chester Gould).

Con el paso de los meses fueron apareciendo muchos más personajes, entre los que es obligado destacar clásicos como *Flash Gordon*[24], *Prince Valiant*[25] y *Terry and The Pirates*[26], seguidos por docenas de personajes menos conocidos hoy día, pero tremendamente famosos en los años en que vieron sus aventuras publicadas.

Estos atractivos personajes acabaron creando una lucrativa industria que contaría con millones de lectores sólo en los EE.UU. Prácticamente todo el mundo los conocía, sin que la edad del lector importase, tal y como comenta el dibujante John Romita Senior al rememorar su juventud:

[22] Su primera aventura, *Under the Moons of Mars*, aparecería en 1912 dentro de la revista *All-Story Magazine*, bajo el seudónimo de Norman Bean. También publicaría en otros pulps, como el famoso *Amazing Science Fiction*.

[23] Creado por la pluma de Philip Francis Nowlan (1888-1940).

[24] Creado por Alexander Gillespie "Alex" Raymond (1909-1956) en 1935.

[25] Creado por el canadiense Harold "Hal" Foster (1892-1982) en 1937.

[26] Creado por Milton Arthur Paul Caniff (1907-1988) en 1934.

Cuando la hermosa novia de Pat Ryan [uno de los personajes de Terry and the Pirates] murió, al día siguiente oí a los mayores en la tienda de ultramarinos diciendo: "¿Te has enterado que Raven Sherman ha muerto?" ¡Y yo que creía que era el único pirado al que le importaba esta gente! ¡Había gente mayor que hablaba sobre Raven![27]

¿Pero cómo se hacían las *strips*? En primer lugar, partamos de un hecho: los periódicos querían incluir cómics en sus páginas para atraer lectores. Para ahorrar trabajo, personal y sueldos fijos a los periódicos, aparecieron los *Syndicates* – que deberíamos traducir como *Agencias*, no como sindicatos –, que gestionaban todo el proceso de creación y distribución. Aunque los periódicos perdían la *exclusiva*, el ahorro lo compensaba.[28]

La influencia de los *Syndicates* sobre los artistas iba a ser enorme, ya que solían poseer los derechos de las series, y si lo querían podían suprimir viñetas o retocar diálogos. Si por la razón que fuese hacía falta un nuevo artista – guionista o dibujante – para continuar con la tira, era al *Syndicate* quien elegía al sustituto. Sin embargo, pese a estas prerrogativas, solían limitarse a exigir unos mínimos que garantizasen un producto estandarizado, que pudiera llegar a cualquier lector sin que éste sintiera que se le agredía por sus costumbres, religión o ideología.[29]

La pieza clave de los *comic strips* iban a ser los dibujantes estrella. Un buen dibujante era el que daba consistencia a la obra, no tanto por tener un estilo preciosista, sino por su capacidad para narrar en imágenes.[30] Los *Syndicates* se preocuparían por dar libertad, reconocimiento y una buena remuneración a sus autores estrella. Pero no nos engañemos, esto no era debido a la generosidad, sino al miedo de que los dibujantes se marcharan a la competencia.[31] Y es que el estilo del dibujante acababa siendo parte tan fundamental de la *strip* como lo

[27] En HERNANDO, David: "John Romita Sr.", Dolmen Monográfico nº4, Palma de Mallorca, Dolmen Editorial, Enero 2005, p.59

[28] GUBERN, Román: *El lenguaje de los cómics*, Barcelona, Ediciones Península, 1972, p.69.

[29] GUBERN, Román: *El lenguaje de los cómics*, op. cit., 1972, p.70.

[30] No olvidemos que cada *strip*, diario o dominical, debe de ser capaz de recordar al lector lo sucedido en la última tira, narrar a su vez algo nuevo, y plantear una viñeta final que enganche con la siguiente entrega. No es tarea fácil lograrlo, y más cuando las tiras diarias apenas contaban con tres o cuatro viñetas.

[31] Miedo más que justificado, puesto que ocurrió con estrellas como Richard F. Outcault (1863-1928), que en 1897 se pasó del *New York World* de Pulitzer al *New York Journal American de Hearts*. Winsor McCay también pasaría del *New York Herald al New York Journal American* en los años diez del siglo XX. Ya en los años treinta, Hal Foster pasaría de United Feature Syndicate a King Features.

eran los propios personajes. Por ello, su nombre era incluido en la tira y se le reconocía como creador en muchas ocasiones, aunque no poseyera los derechos.[32]

Ilustración 5 – Dos personajes, Prince Valiant y Flash Gordon, creados por dos maestros del dibujo, Hal Foster y Alex Raymond respectivamente.

Pero, tras los dibujantes estrella, había en la mayoría de las ocasiones uno o más ayudantes, los dibujantes auxiliares. Encargados de terminar los bocetos, pasar a tinta los dibujos o crear los fondos, los auxiliares eran algo común, necesario y aceptado. Debían someter su estilo al del dibujante estrella, y su colaboración pasaba anónima ante los ojos del lector. Meros engranajes de la industria del ocio, siempre podían consolarse con que, mientras siguieran las reglas del *Syndicate*, no les faltaría trabajo y algún día, de faltar el dibujante estrella, tal vez podrían ocupar su lugar.

Muchos dibujantes, estrellas y auxiliares, vieron las *strips* como auténticos salvavidas en plena Depresión. Con la caída de ventas no pocos publicistas vieron peligrar sus puestos de trabajo, decidiéndose a dar el salto al mundo del cómic[33], tal y como fue el caso de Hal Foster. Otro genio del dibujo, Alex Raymond, comenzó a dibujar tras perder su trabajo en una oficina de Walt Street.

Pronto descubrieron que los cómics ofrecían mejores sueldos que la publicidad o las oficinas. A principios de los años treinta Foster cobraba setenta y cinco dólares semanales por su trabajo en la tira de *Tarzan*, y según iba ganando un

[32] Un buen ejemplo es el caso de Lee Falk, guionista durante años de *The Phantom*, y que a pesar de estar muerto, sigue apareciendo como co-autor de las *sunday strips* que de su personaje.

[33] Nótese el paralelismo con los escritores pulp.

público lector fiel, la cifra iba en aumento. Cuando comenzó a trabajar en su cómic Valiant, cobraba ya ciento cincuenta dólares semanales, más el cincuenta por ciento de los derechos.[34] Por lo tanto, si la tira resultaba un éxito, el dibujante estrella podía llegar a hacerse inmensamente rico.[35] Los auxiliares podían contar con un puesto de trabajo dentro de una industria floreciente, lo que no era poco.

Finalmente, a nivel creativo, llegamos al apartado de los **guionistas**. Hasta finales de los años 20 los dibujantes eran autores completos, es decir, se ocupaban tanto del dibujo como del guión, sin que por ello las historias tuviesen poco interés o calidad. Serían los *Syndicates* los que promoviesen la existencia de los guionistas.

¿A qué se debía el interés de los *Syndicates* en pagar un sueldo más, si los dibujantes habían demostrado que eran capaces de crear sus propios guiones? En primer lugar, debido a la complejidad que iban adquiriendo las tiras de prensa: no era lo mismo pensar un chiste gráfico de tres o cuatro viñetas que narrar una historia con millares de éstas.[36] En segundo lugar, se debía a un factor puramente industrial: la división del trabajo aumentaba la productividad.[37] Pero que el dibujante no tuviera que elaborar un guión no sólo le dejaba más tiempo para mejorar sus dibujos, sino que también servía para concienciar a los autores de que los personajes no eran realmente suyos, puesto que ellos sólo realizaban una parte de lo que sería la obra final.

Pero la implantación de los guionistas también tuvo mucho que ver con el nacimiento del cine sonoro. A partir de 1927 este nuevo estilo de cine acostumbraría al público a una serie de estructuras más literarias, similares a la novela y ricas en diálogos.[38] Así, la adaptación de novelas como Tarzán y Buck Rogers o el trabajo que Hammett realizaría en *Secret Agent X-9* no sólo muestran la interrelación existente entre literatura pulp y las *strips*, sino también la necesidad de adaptarse a los gustos del gran público.

---

[34] CALDAS, Manuel y MARÍN, Rafael: "Introducción a Príncipe Valiente", *Príncipe Valiente* nº1, Portugal, Libros de Papel, 2006, p.11.

[35] Alex Raymond contaba con una posición económica más que envidiable, hasta el punto de que llegaría a rechazar una oferta de treinta y cinco mil dólares por hacer las tiras dominicales de la strip Rip Kirby a finales de los cuarenta, es decir, algo más de setecientos veinticinco dólares por página. PONS, Álvaro: "Alex Raymond, el gran creador", *Rip Kirby* nº1, Barcelona, Planeta DeAgostini, 2004, p.188.

[36] Por poner un ejemplo, la lucha de Flash Gordon por derrotar al malvado monarca de mongo, el despiadado Ming, duró desde enero de 1934 hasta junio de 1941, sumando cerca de cuatrocientos episodios.

[37] GUBERN, Román: *El lenguaje de los cómics, op. cit.*, 1972, p.61.

[38] GUBERN, Román: *El lenguaje de los cómics, op. cit.*, 1972, p.62.

Los guionistas serían considerados como artistas auxiliares, siendo desconocidos por el público y pudiendo ser reemplazados con gran facilidad. Cierto es que habría excepciones, como Lee Falk,[39] un escritor imprescindible para el *Syndicate*, llegando a figurar junto al dibujante y cobrando un sueldo que sin duda sería superior a la media.

Ilustración 6 – Un personaje de cómic como Flash Gordon acabó protagonizando su propio *pulp magazine*, mientras que Buck Rogers – cuya primera novela fue publicada en el número de *Amazing Stories* que mostramos – tendría su propia *strip*. Los préstamos eran, como puede observarse, algo frecuente.

3.1.3. ¿ARTE O INDUSTRIA?

Sería interesante puntualizar algunas ideas que pueden ayudarnos a comprender mucho mejor los defectos y los logros de un sistema de producción que los *comic books* acabarían adoptando.

En general, tanto los *pulp magazines* como los *comic strips* se pueden ver desde una vertiente industrial, con el editor/*Syndicate* como máximo exponente, o desde una artística, con el escritor/guionista/dibujante como representante. Al favorecer la existencia de autores de primera y segunda fila (estrellas y auxiliares),

[39] Leon Harrison Gross (1911-1999) sería, además del creador de *The Phantom*, el padre literario de *Mandrake the Magician*. Guionizaría ambas strips hasta poco antes de fallecer.

los gestores del negocio crearon unas señas diferenciadoras entre sus trabajadores, que no sólo buscaban la fidelidad de los autores a la Agencia o al *magazine*, sino también impedir el desarrollo de una conciencia de clase. Lo consiguieron con creces. De hecho, muchos autores consideraron sus obras como meros objetos de consumo. H. P. Lovecraft llegaría a escribir gran cantidad de relatos que firmaban otros autores, llegando a anunciar sus servicios como *negro*, igual que si de un trabajo artesanal se tratara.[40] También Hal Foster llegaría a considerar su oficio como algo desligado del arte, un trabajo manual que sólo requería técnica, no talento.[41]

Aún así, hubo pequeños conatos de rebelión entre los artistas. En primer lugar, siempre podían marcharse y trabajar para otra empresa. Algunos lo hicieron en cuanto pudieron, principalmente los escritores de pulps. Uno de ellos, August Derleth[42], fundaría en 1939 la editorial Arkham House, donde publicaría no sólo los relatos de su difunto amigo Lovecraft, sino también a muchos otros autores pulp. Sin embargo, la editorial tardó décadas en ser rentable, por lo que no podemos considerarla como una rival seria a los *pulp magazines*.

La otra opción era asociarse y aunar esfuerzos, que es lo que hicieron los siete dibujantes que fundaron en 1946 la National Cartoonist Society[43], organización que buscaba defender los intereses de los profesionales del cómic frente a los abusos que se producían. La asociación creció rápidamente, lo que nos sirve para calcular el interés que los dibujantes comenzaron a tener en mostrar un frente común y coordinado. Aún así, los editores de los *pulp magazines* y los *Syndicates* seguirían con su política hasta que los años cincuenta, con la expansión de la televisión, casi hiciera desaparecer a los pulps y minase el atractivo de las *strips*, que además tenían que competir con otras formas de ocio más joven, los *comic books*.

[40] Lovecraft cobraba por página (330 palabras) 2,50 $, mecanografiado el texto y con una copia a carbón. No obstante, en la práctica lo hacía por mucho menos cuando la necesidad apremiaba, DE CAMP, *op. cit.*, pp.267-269. Lovecraft murió sin imaginar que su trabajo sería recopilado en libros, y reeditado y estudiado durante las siguientes décadas.

[41] CALDAS, Manuel y MARÍN, Rafael, *op. cit.*, p.8.

[42] August William Derleth (1909-1971), amigo de H. P. Lovecraft y continuador de su obra. Publicó numerosas historias en revistas pulp, cultivando todo tipo de géneros.

[43] La asociación todavía existe. Puede consultarse su historia, su listado de miembros y sus objetivos actuales en su propia página web: http://www.reuben.org/

3.2. UNA FÁBRICA DE VIÑETAS: LA CREACIÓN DE LOS COMIC BOOKS

Los comic books son revistas que publican cómics, aunque comúnmente también van acompañados de publicidad y textos de diversa índole. Con los años han variado sus contenidos, su sistema de producción e incluso su formato. El *comic book* de hoy día, con un precio de 3.99 dólares y que se vende en librerías especializadas, muy poco tiene que ver con aquel otro que podía comprarse a finales de los años treinta por tan sólo 10 centavos en kioscos y tiendas de alimentación[44].

3.2.1. DEL PULP MAGAZINE Y EL COMIC STRIP AL COMIC BOOK

Realmente es difícil saber cuándo aparecieron los *comic books*, puesto que a lo largo del primer tercio del siglo XX hubo varios intentos de vender los cómics como producto independiente de los periódicos; cada intento tendría un formato y unas características propias.

Los historiadores del cómic suelen retrotrarse a *The Funnies*[45] cuando quieren encontrar el antecedente más cercano al actual *comic book*. Publicado en el año 1929 bajo el sello de Dell Publishing Company, la publicación presentaba cómics a cuatro colores, pasatiempos y chistes gráficos, disfrutando de una periodicidad semanal y estando destinada a un público infantil. Las escasas ventas impidieron que la aventura editorial durase más de un año[46].

Los *comic books* actuales nacen poco después, de la mano de Harry Wildenberg y M.C. Gaines, que idearon un formato de 7x10 pulgadas (aproximadamente 18x25 centímetros). En primer lugar lanzaron al mercado *Funnies on Parade*, en 1933, seguido un año después por el más longevo y exitoso *Famous Funnies*, bajo el sello de Eastern Color.[47] Gracias al apoyo económico de Dell Publishing Company, se aceptó lanzar una tirada inicial de treinta y cinco mil ejemplares.[48] Posteriormente se mejoraría la distribución, siendo la tirada de julio de 1934 cercana a los doscientos cincuenta mil ejemplares.[49]

---

[44] Teniendo en cuenta la inflación, aquellos 10 centavos serían el equivalente aproximado a 1.20 $.

[45] Para Wright y Gubern, *The Funnies* fue el primer comic book. WRIGHT, Bradford W.: *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*, Baltimore, EE.UU., The Johns Hopkins University Press, 2003, p.3; y GUBERN, Román: *El lenguaje de los cómics*, *op. cit.*, pp.48-49.

[46] Wright calcula que se publicaron treinta y seis números. Ibidem.

[47] DANIELS, Les: *Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics Marvel*, New York, EE.UU., Harry N. Abrams Inc., 1991, pp.19-17.

[48] BARRIER, Michael: "El nacimiento del comic book: El largo camino hacia Famous Funnies y Superman", *Historia de los Comics Volumen I*, Barcelona, Toutain Editor, 1982, p.200.

[49] *Ibidem.*

El éxito de *Famous Funnies* permitió que su contenido y formato fuesen imitados hasta la saciedad.[50] Contenido que no eran más que sesenta páginas de reediciones de *comic strips*, algo de publicidad y un par páginas de texto, imprescindibles para que el cómic se distribuyera como revista.[51] Formato que no eran más que varias páginas de periódico doblada por la mitad, con una portada atrayente al mejor estilo de los pulps y a un precio de 10 centavos el ejemplar.

Ilustración 7 – A la izquierda, el primer número de *Famous Funnies* volumen 2. A la derecha, ejemplo de los contenidos de un cómic que reeditaba tiras de prensa.

Publicar un *comic book* podía ser rentable, pero requería un capital inicial que permitiese pagar a la imprenta y comprar los derechos de publicación de algunas *strips* a los *Syndicates*.

Will Eisner[52] señalaba dos problemas fundamentales en este sistema de publicación.[53] En primer lugar, que a medida que aumentaba la cifra de nuevos

[50] Eisner cuenta que en 1938 – cuatro años después del primer número de *Famous Funnies* – había casi sesenta *comic books* diferentes en los quioscos. BARRIER, op. cit., p.202.

[51] A partir de dos páginas de texto se consideraba que la publicación era una revista y disfrutaba de ventajas especiales a la hora de su distribución. SIMONS, Joe & Jim: *The Comic Book Makers*, New Jersey, EE.UU., Vanguard Productions, 2003, p.46.

[52] William Erwin Eisner (1917-2005) fue creador y dibujante de The Spirit, y de numerosas novelas gráficas. Fue uno de los primeros teóricos del cómic y defensor de éste como una forma de arte, a la cual llamó "arte secuencial". Para más información sobre su aportación teórica al cómic puede consultarse su *Comics and Sequential Art*, Florida, Poorhouse Press, 1985.

[53] En BARRIER, *op. cit.*, p.202.

comic books disminuían el número de *strips* cuyos derechos estuviesen disponibles. Además de los *comic books* tenían muchas páginas disponibles, por lo que antes o después alcanzarían a las *strips* de los periódicos y se quedarían sin material que publicar. Les Daniels añadiría un tercer inconveniente, y es que comprar los derechos a los *Syndicates* era caro,[54] siendo pagada cada página de reediciones a diez dólares.[55]

En 1935 todos estos problemas hicieron tomar a Malcolm Wheeler-Nicholson[56], dueño de una pequeña editorial llamada National Allied Publishing[57], la determinación de publicar historias nuevas que no se hubiesen visto nunca en prensa, ahorrándose así pagar derechos. Para ello buscó a jóvenes dibujantes con poca experiencia, dispuestos a cobrar poco, cinco dólares la página en el mejor de los casos,[58] y a trabajar muchas horas. Puede que Wheeler-Nicholson tuviese en mente los *pulp magazines* con los que había colaborado, que incluían algunas páginas de cómics originales para aderezar los relatos de género que publicaban (Ilustración 11).[59] Sin embargo, en un primer momento los lectores no reaccionaron especialmente bien ante aquella pléyade de artistas y dibujantes desconocidos que National Allied Publishing les ofrecía.

[54] DANIELS, Les: *DC Comics, Sixty Years of the World's Favorite Comic Book Heroes*, EE.UU., Bulfinch Press, 1995, p.14

[55] GUIRAL, Antoni (Coord.): *Del tebeo al manga: Una historia de los cómics. El comic-book: superhéroes y otros géneros*, p.16

[56] Malcolm Wheeler-Nicholson (1890-1968), alcanzó el grado de mayor en el ejército estadounidense. tras un conflicto con sus superiores, abandonó el ejército y tuvo que trabajar como escritor de relatos bélicos para la revista pulp *Adventure*. En 1938 perdió el control de su propia compañía debido a las deudas.

[57] National Allied Publishing acabaría fusionándose con otra editorial, All-American Publications. Terminaría adoptando el nombre de DC Comics, que en la actualidad sigue siendo una de las grandes editoriales de la industria.

[58] GUIRAL, *op. cit.*, p.16.

[59] En ellos trabajarían dibujantes que luego triunfarían en los comic books, como Will Eisner o C.C. Beck (1910-1989), creador del Captain Marvel.

Ilustración 8 – Ejemplo de un cómic publicado en las páginas de *Spicy Adventures Stories* (junio de 1935).

Pero los *comic books* comenzaban a gozar de gran popularidad, aparecían multitud de nuevas editoriales (la mayoría de ellas desaparecerían con la misma rapidez) y las ya existentes aumentaban su presencia en los estantes. No pasó mucho tiempo hasta que los empresarios comprendieron que, si querían seguir creciendo, debían recurrir a material original, contratando para ello artistas. Era el nacimiento de la industria del *comic book*.

3.2.2. EL SISTEMA DE PRODUCCIÓN

Puede pensarse que los primeros *comic books* eran meros objetos industriales, sin que en su creación mediara más creatividad o arte que en la fabricación de un coche o una radio. Nada más lejos de la realidad, puesto que había una gran fuerza creativa detrás de la mayoría de las historias, aunque los propios autores no fuesen conscientes de ello. Por eso, para entender realmente la calidad y el contenido de los *comic books*, hemos de conocer el funcionamiento de cada engranaje de aquella industria.

3.2.2.1. LA FABRICACIÓN

Una editorial nacía cuando uno o varios inversores reunían el capital suficiente para sacar al mercado al menos una publicación. Aunque no poseemos cifras exactas, sabemos que no se requerían cantidades excesivamente grandes, puesto que muchas editoriales tenían falta de liquidez desde su aparición. De hecho, la proliferación de títulos y editoriales refuerza la idea de que lanzar un *comic book* al mercado no era especialmente caro: lo difícil era mantener la periodicidad, conseguir un público y obtener beneficios. Jules Feiffer[60] recuerda que, en aquellos años de depresión económica, "*El negocio estaba en alza. Cada día surgían nuevos títulos, muchos de ellos dibujados en un fin de semana.*"[61]

Will Eisner afirma que muchas de estas nuevas compañías eran creadas por gente que hasta entonces habían estado produciendo *pulp magazines*:

> *Fue una época tumultuosa. Los pulps (...) se morían en los quioscos mientras las revistas ilustradas empezaban a aparecer y a ganarse el favor del público popular. Las películas se encontraban en su cenit, los libros aparecían ilustrados más profusamente. Era el amanecer de la "era visual". (...) los editores de pulps entraban en este mercado nuevo sin poseer verdadera experiencia en el campo de los cómics.*[62]

Generalmente, los dueños de las editoriales no sabían nada sobre cómics, simplemente invertían en un negocio en alza del que esperaban sacar beneficios. Para ellos, los guionistas, dibujantes, rotulistas y coloristas eran simples piezas del engranaje. El artista Joe Simon nos cuenta cómo fue su primera conversación con Victor Fox, editor a quién solicitó un trabajo:

> *"Yo soy el rey de los cómics" comenzó a decir (...). "Puede que nuestro público sean niños, pero esto no es el colegio, aquí no jugamos con tizas en la pizarra" su voz iba subiendo de tono, y sonaba cada vez más amenazadora. "Tengo millones de dólares invertidos en esta industria." Hizo una pausa, y por primera vez desde que había llegado se dirigió a mí:*
> *"Ahora dime, ¿qué te hace pensar que vas a ser bueno en este negocio y vas a proteger mi inversión?".*[63]

[60] Jules Feiffer (1929-) ha sido dibujante de *comic books y comic strips*. En 1986 ganó el premio Pulitzer por su trabajo como dibujante en la revista *The Village Voice*.

[61] Citado en O'NEIL, Dennis: "Los superheroes", *Historia de los Comics Volumen I*, Barcelona,

[62] Citado en BARRIER, *op. cit.*, p.202.

[63] SIMON, *op. cit.*, p.30.

El editor podía ser el dueño de la compañía o, más frecuentemente según avanzaban los años treinta, también un asalariado; en este último caso solía ser contratado de entre las filas de los dibujantes. Era un personaje de máxima importancia que se encargaba de "*editar las historias, iniciar nuevos proyectos, revisar los dibujos... todo salvo limpiar el suelo.*"[64] De los editores, Jules Feiffer nos ha dado una descripción especialmente amarga, que refleja la inseguridad económica de aquellos primeros años:

> *El "Editor", que estaba en una oficina esta semana y en otra a la siguiente, trabajaba para compañías que cambiaban de nombre con la misma facilidad que él cambiaba de empleo (...) Su trabajo consistía en revisar las copias, revisar los dibujos, repartir los encargos, pagar el sueldo a los artistas cuando tenía dinero, prometerlo cuando no lo tenía.*[65]

De hecho, esta descripción concuerda con la de otros artistas de cómic, que no han olvidado lo difícil que resultaba cobrar en ciertas ocasiones. Fred Guardineer[66] diría sobre Wheeler-Nicholson: "*Hice un relato épico titulado Boomerang Jones y todavía espero cobrar los treinta dólares que tenía que pagarme por él.*"[67] También Bob Kane[68] tendría problemas a la hora de recibir su sueldo: "*[Me debían] unos trescientos dólares, que para mí era una fortuna a finales de los años treinta.*"[69] Cuando Kane se decidió presentarse en las oficinas a cobrar, descubrió que estaban vacías.[70]

Cuando los *comic books* comenzaron a publicar historias originales, aparecieron los *shops*[71] para satisfacer la demanda de material. Sus orígenes los narra el propio Eisner:

---

[64] Editor y dibujante Whitney Ellsworth (1908-1980), citado en DANIELS, Les: *Superman: The Complete History*, San Francisco, EE.UU., Chronicle Books, 1998, p.41.

[65] FEIFFER, Jules: *The Grat Comic Books Heroes*, Seattle, EE.UU., Fantagraphics Books, 2003, p.64.

[66] Fred Guardineer (1919-2002) fue dibujante de *comic books* hasta los años 50.

[67] Citado en BARRIER, op. cit., p.200.

[68] Robert Kahn (1915-1998) fue dibujante de *comic books*. Su obra más conocido es Batman.

[69] Citado en DANIELS: *DC Comics, Sixty Years of the World's Favorite Comic Book Heroes, op. cit.*, p.15.

[70] *Ibidem.*

[71] Usualmente se ha traducido la palabra *shop* por *estudio*, pero la progresiva división de trabajo a la que daban lugar hace que nos sintamos más atraídos a traducirlos como *talleres*.

Me encontraba en la confluencia de las fuerzas "falta de material" y la "necesidad sentida" de un público hambriento de literatura visual. Las dos fuerzas convergían y yo estaba allí, testigo de un nacimiento si se quiere.
Estaba claro que pronto se necesitarían historias completas. (...) En Eisner & Iger, compañía que fundé con el ex editor de la ya desaparecida Wow empezamos a crear cómics de esta índole.[72]

En el taller se realizaban cómics por encargo de las editoriales, las cuales especificaban la idea general del cómic acorde a su línea editorial.[73] Era relativamente barato financiar un taller, y Will Eisner y Jerry Iger[74] fundarían el suyo con tan sólo quince dólares[75]. El objetivo de dichos talleres era producir lo máximo posible, no importando la originalidad ni la creatividad, por lo que empleaban gran cantidad de personal[76] entre los que se dividía el trabajo como si de una cadena de montaje se tratara:

Hacíamos comic books de la misma manera que Ford hacía coches. Yo escribía y diseñaba los personajes, otra persona los dibujaba, otro los entintaba, otro los rotulaba.[77]

Dick Giordano[78] confirma aquella visión de los shops:

En aquel tiempo Jerry [Iger] tenía un estudio que más bien parecía una fábrica (...). Un hombre hacía las cabezas; otro, las figuras; yo hacía los fondos.[79]

[72] Citado en BARRIER, *op. cit.*, p.202.

[73] EISNER, Will: Shop Talk: *Conversaciones con Will Eisner*, Barcelona, Norma Editorial, 2005, p.156.

[74] Samuel Maxwell Iger (1903-1990) fue dibujante, editor de *comic books* y copropietario del estudio Eisner & Iger, también llamado Universal Phoenix Syndicate.

[75] Cantidad realmente pequeña, que serían algo menos de 200 dólares de hoy día.

[76] Entre 1940 y 1943, en el taller de Jack Binder (1902-1988) trabajaron – aunque no siempre al mismo tiempo – un total de ciento veintidós personas. WARE, Hames y HAMERLINCK, P.C.: *"Who was Who in the Jack Binder Shop* (1940-1943)", Alter Ego nº 57, TwoMorrows, EE.UU., Marzo 2006, pp.81-85

[77] Citado en WRIGHT,*op. cit.*, p.6.

[78] Richard Joseph Giordano (1932-) trabajó como dibujante, entintador y editor de DC Comics.

[79] Citado en BARRIER, *op. cit.*, p.204.

Ilustración 9 – Un *shop* estadounidense. Imagen obtenida de *Historia de los Comics Volumen I*, Barcelona, Toutain Editor, 1982.

En un estudio podían encontrarse guionistas, dibujantes (dibujantes de bocetos, dibujantes de fondos y entintadores) y rotuladores.[60] El trabajo se hacía siguiendo una serie de pasos:

1 – El editor asignaba una historia a un equipo.
2 – El guionista hacía un guión detallado en el que se incluía número de viñetas, las acciones que ocurrían en cada viñeta y los bocadillos.
3 – Un dibujante traducía en imágenes, usualmente sin añadir ni quitar nada, las indicaciones del guionista. El dibujo era a lápiz.
4 – Otro dibujante añadía los fondos, también a lápiz.
5 – Un tercer dibujante pasaba a tinta los lápices.
6 – El rotulista escribía los diálogos y demás textos que tuviera la historia.
7 – Se elegían los colores y se llevaba a la imprenta.

Si los dibujantes eran capaces de rotular con buena letra, se despedía a los rotulistas.[61] En tal caso, los dibujantes solían insertar primero los bocadillos, dibujando en el espacio sobrante de la viñeta.[62]

[60] WARE, Hames y HAMERLINCK, P.C., *op. cit.*, p.83.
[61] C.C. Beck entrevistado por Will Eisner en EISNER, op. cit., p.63.
[62] *Ibidem.*

No obstante, las editoriales fueron prescindiendo de los grandes talleres en cuanto se afianzaron en el mercado. Para ahorrar dinero y controlar mejor el producto final preferían contratar directamente a los dibujantes y formar una plantilla propia.[83]

¿Pero de dónde se podían obtener guionistas y dibujantes? Los guionistas podían salir de cualquier parte. Dos de los grandes escritores de aquellos años tienen orígenes cuanto menos peculiares: Bill Finger[84] era vendedor de zapatos, y Gardner Fox[85] era un antiguo compañero de la escuela primaria de un editor de cómics, que le consiguió su primer trabajo como guionista.[86]

Los guionistas de cómics tenían, aún si cabe, peor consideración que los novelistas pulp. Como no poseían los derechos de sus obras, debían contentarse con trabajar como asalariados para la empresa que explotaba sus personajes y guiones. Muchos de aquellos escritores morirían décadas después en la ruina y el más absoluto anonimato.[87]

Los dibujantes podían ser tanto ilustradores comerciales en paro[88] como antiguos miembros de un taller, que se sentían atraídos hacia la seguridad económica que daban las editoriales.

Existían dos maneras de trabajar, como asalariados o como *free-lancers* (autónomos). Como asalariados cobraban por horas, lo que requería un horario rígido de trabajo. Por ello, muchos dibujantes preferían trabajar como autónomos, teniendo así más libertad, pero sobre todo pudiendo compatibilizarlo con otros empleos. Así lo recuerda Jules Feiffer:

> *El trabajo era implacable. Algunos tenían trabajos rutinarios durante el día; y por la noche éramos autónomos... era un gran esfuerzo dejar el trabajo a las 5:30, ir a casa y aún continuar trabajando hasta las cuatro de la mañana, levantarse a las ocho e ir a trabajar.*[89]

---

[83] HERNANDO, op. cit., pp.33-34.

[84] William Finger (1914-1974) fue el guionista que co-creó el personaje de Batman. Sin embargo, el mérito de la creación le fue atribuida hasta no hace mucho a su compañero dibujante Bob Kane, que registró el personaje a su nombre después de crearlo.

[85] Gardner Francis Fox (1911-1986) fue guionista de cómics y novelista. Destaca por ser co-creador de personajes hoy clásicos como Sandman (1939), Doctor Fate (1940), Justice Society of America (1940) Starman (1941) y Justice League of America (1960).

[86] HERNANDO, *op. cit.*, pp.14-15.

[87] Joe Simon entrevistado por Will Eisner en EISNER, *op. cit.*, p.317.

[88] Joe Simon entrevistado por Will Eisner en EISNER, *op. cit.*, p.311.

[89] FEIFFER, *op. cit.*, p.66.

El trabajo como autónomo también permitía cobrar por página dibujada, por lo que muchos artistas que se dedicaban completamente a los *comic books* buscaban lugares donde poder trabajar tanto de día como de noche, montando pequeños talleres. Cuando Will Eisner acabó su sociedad con Iger, hizo lo que otros tantos:

> *Alquilé un apartamento en Tudor City, en la quinta planta. Era un apartamento de dos habitaciones y el estudio era el comedor. Colocamos tableros de dibujo y al final vinieron también Tex Blaisdell y Dick French (...) para encargarse de los guiones.*[90]

El trabajo siempre era duro, muchas veces interminable. Bob Kane recuerda que: "*Al principio tuve hemorragias nasales por trabajar dieciséis horas al día*".[91]

Tampoco los recuerdos de Jules Feiffer son mejores:

> *Los artistas aguantaban sentados en habitaciones abarrotadas (...) Dibujaban, entintaban, rotulaban los diálogos de los bocadillos por 10 dólares la página, a veces menos; trabajaban con guiones que no especificaban cómo desarrollar la acción, y eso si incluían los diálogos (...) Dieciocho horas de trabajo al día. Bocadillos para desayunar, para almorzar y para cenar. A veces una cerveza, pero eran las menos veces. Y nada más fuerte. No te atrevías a ralentizar el ritmo de trabajo.*[92]

A pesar del esfuerzo, el trabajo no tenía reconocimiento alguno: los dibujantes eran considerados artesanos, no artistas.[93] Es por ello que no dudarían en usar seudónimos, ya que en algunas ocasiones les avergonzaba ser conocidos como dibujantes de *comic books*.

---

[90] EISNER, *op. cit.*, p.156.
[91] HERNANDO, *op. cit.*, p.25.
[92] FEIFFER, *op. cit.*, p.64.
[93] EISNER, *op. cit.*, p.229

Algunos dibujantes jamás tendrían la oportunidad de utilizar seudónimos, ya que nunca aparecieron acreditados. Al igual que ocurriera con los *comic strips*, si una serie alcanzaba cierto éxito era el nombre del creador o creadores el que los lectores verían, incluso años después de haber abandonado dicho autor al personaje. Estos ayudantes debían de someter su estilo al del dibujante estrella.

Ilustración 10 – En el margen inferior izquierdo podemos ver la firma de Bob Kane en la primera página de *Batman #181* (Junio de 1966), aunque hacía años que el dibujante había abandonado su labor artística en los cómics de Batman.

Los rotulistas tuvieron diversa suerte. Aunque muchos perdieron sus trabajos cuando los dibujantes comenzaron a rotular, los recuperaron en cuanto los dibujantes se pudieron permitir pagar a alguien para que les librase de dicho

trabajo. Rotular era una ocupación aburrida, pesada y lenta. A lo largo de su libro *Shop Talk*, Will Eisner y los entrevistados no dejarían de recordar cuánto odiaban insertar los textos.

El único rotulista del que hemos sabido algo era un tal Howard Ferguson, al que Joe Simon[94] tenía gran aprecio por su excelente trabajo.[95] De él sólo conocemos su nombre y que murió en la ruina y el anonimato.[96]

Finalmente, antes de ser enviado a la imprenta, un cómic pasaba por las manos de los coloristas. Aunque el primer número de *New Fun*, el primer cómic publicado por National Allied Publishing, era completamente en blanco y negro para abaratar costes, el atractivo del color acabó convenciendo a prácticamente todas las editoriales de incluir coloristas en sus plantillas. Posiblemente fuera uno de los trabajos más técnicos y complicados, y que durante décadas no aparecería acreditado dentro del cómic. Stan Goldberg[97] nos cuenta cómo era aquel proceso:

> *En aquel entonces teníamos que colorear a mano todos los cómics, entonces los llevábamos al grabador y a la imprenta, para comprobar cómo quedaba el color. Usábamos una forma barata de imprimir, con un papel tan malo que los colores se transparentaban. Había un montón de cosas que querías poner en el cómic, pero no podías porque a la hora de imprimir no se podía obtener ninguna combinación de grises, ni tampoco podías conseguir un color marrón, y con ciertos colores era mejor cruzar los dedos.*[98]

La necesidad, la poca organización y la escasa conciencia sobre la calidad de su trabajo harían que quienes trabajaron en los *comic books* guardaran cierta amargura al recordar las condiciones de trabajo en aquellos años. Y sin embargo, la mayoría de los autores no podían dejar de recordar con cariño, una vez pasados los años, lo que fue el nacimiento de un medio de masas.

Joe Simon diría al recordar aquellos años:

---

[94] Joe Simon (1913-) dibujante y co-creador del Captain America (1940). En el anexo dedicado a los editores se incluye una biografía.

[95] Joe Simon entrevistado por Will Eisner en EISNER, *op. cit.*, p.316.

[96] Joe Simon entrevistado por Will Eisner en EISNER, op. cit., p.317.

[97] Se incluye una reseña bibliográfica de este colorista y dibujante en el anexo dedicado a los artistas.

[98] Goldberg, Stan (entrevistado por Daniela Best): Revista online Adelade Comics and Books: http://adelaidecomicsandbooks.com/goldberg.html

Lo hicimos lo mejor que pudimos. Teníamos que vivir. Nunca imaginamos que acabaríamos aquí [aquellas palabras fueron dichas en un auditorio repleto de público] hablando sobre nuestro trabajo.[99]

Incluso Jules Feiffer, siempre crítico, no podía evitar emocionarse al recordar aquellos duros años:

Éramos una generación. Nos sentíamos como debieron sentirse los hombres que comenzaron a hacer cine.[100]

3.2.2.2. LA DISTRIBUCIÓN

Una vez producido el *comic book* quedaba lo más importante: encontrar un público lector, hacerles llegar los cómics y obtener beneficios en el proceso.
El público hacia el que estaban enfocados los cómics era, en un primer momento, juvenil y masculino. Los propios editores eran conscientes de que, con artistas mal pagados que dibujaban durante muchas horas seguidas, era imposible competir con genios como Milton Caniff, Alex Raymond o Hal Foster (Ilustración 11). De ahí que desde que se comenzara a publicar material original, los editores pensasen en el público juvenil, por ser menos exigente que el adulto. El editor Sheldon Mayer[101] diría a sus artistas: "*No me des un Rembrandt, dame producción*".[102]

No obstante, el público iría ampliándose. En los años cuarenta, ya envueltos los EE.UU. en la Segunda Guerra Mundial, las tropas estadounidenses y numerosas lectoras se irían sumando a la imparable fiebre de los *comic books*.

---

[99] Joe Simon entrevistado por Mark Evanier en "More Than Your Average Joe", Jack Kirby Collector #25, EE.UU., TwoMorrows, Agosto 1999. Puede consultarse una edición digital del mismo en: http://twomorrows.com/kirby/articles/25simon.html

[100] FEIFFER, *op. cit.*, p.65.

[101] Sheldon Mayer (1917-1991) fue guionista, dibujante y editor, trabajando en el mundo del cómic durante más de tres décadas.

[102] Citado en WRIGHT, *op. cit.*, p.22.

Ilustración 11 – Dos páginas de *Pep Comics* #1 (Enero de 1940), de la editorial MLJ Comics. El dibujo comprimido, rudo en muchas ocasiones y casi desnudo de fondos, no podía atraer a un público adulto acostumbrado a las tiras de prensa.

Aunque la mayoría de las editoriales se contentaron con llegar a un público mayormente joven y poco exigente, hubo notorias excepciones. Un ejemplo fue Quality Comics, que desde 1939, publicó cómics mucho mejor dibujados. Algunos de sus personajes, como fue el caso de *The Spirit* en los años cuarenta, también tendría guiones ricos en matices, con excelentes caracterizaciones, que nada tendrían que envidiar a las mejores *strips*.

Ante un público tan joven, la distribución se centró en llegar a sitios donde el adolescente pudiese conseguir el cómic con facilidad, a saber, los quioscos, cadenas de almacenes y otros puntos de ventas habituales de revistas, como por ejemplo las tiendas de comestibles.[103]

[103] WRIGHT, *op. cit.*, p.15.

Para probar el potencial comercial de un cómic, las distribuidoras llevaban las nuevas publicaciones solamente a algunos establecimientos y ciudades previamente seleccionados. A los veinte días, se comprobaba el número de ventas y se hacía una estimación de los beneficios que podrían obtenerse a nivel nacional.[104]

La venta podía ser regional o al por mayor. Sin embargo, los puntos de venta no podían conseguir los títulos que desearan, puesto que los distribuidores no distinguían unos títulos de otros, siendo tratados todos los cómics como si fueran una mercancía idéntica. Tampoco el vendedor podía pedir al distribuidor una cantidad mínima de cómics, aunque sí máxima, puesto que había una gran cantidad de puntos de venta que atender.[105] El atractivo de los cómics para el vendedor era la posibilidad de devolver los que no se hubieran vendido, pero durante el *boom* de ventas de los treinta y buena parte de los cuarenta, el número de devoluciones no alcanzaba el 30%.[106]

Las editoriales vendían sus cómics a los distribuidores a cinco centavos y un cuarto cada ejemplar, los distribuidores los revendían a los mayoristas a seis centavos, los mayoristas a los puntos de venta a siete centavos y medio,[107] y finalmente el público podía adquirir el *comic book* por un *dime*, es decir, diez centavos.

Eso significa que un título necesitaba vender gran cantidad de ejemplares para obtener algún beneficio. Así, el primer número de *Famous Funnies* iba a acarrear pérdidas por valor de cuatro mil dólares en julio de 1934. Sin embargo, un año después ya había conseguido un público fiel, generando treinta mil dólares de beneficios cada mes.[108] También se obtenían beneficios con la publicidad, por lo que a mayor tirada mayores ingresos. También las series que tuvieran éxito suficiente, como sería el caso de Superman, ofrecían grandes posibilidades de explotación en forma de juguetes, seriales de cine y programas de radio.

Los *shops* también basaban sus beneficios en una producción enorme y siempre creciente. *Iger & Eisner* ganaban un dólar y medio de beneficios netos por cada página.[109] La peor parte se la llevaban los guionistas y dibujantes, sobre todo en los primeros años, cuando el negocio no estaba consolidado y las editoriales podían aparecer o desaparecer de la noche a la mañana.

---

[104] SIMON, Joe & Jim: *The Comic Book Makers*, New Jersey, EE.UU., Vanguard Productions, 2003, p.49.

[105] Phil Seuling entrevistado por Will Eisner, *op. cit.*, p.287.

[106] WRIGHT, Ibidem.

[107] WRIGHT, *op. cit.*, p.14 y 15.

[108] WRIGHT, *op. cit.*, p.4.

[109] WRIGHT, *op. cit.*, p.6

Los sueldos eran meros complementos que no permitían vivir en los primeros años de la industria. A mediados de los años treinta, los *shops* pagaban la página dibujada a dos dólares[110]. Artistas como Jack Kirby[111] o Fred Guardineer cobraran entre quince[112] y veinte[113] dólares semanales, equivalentes a unos ciento ochenta y doscientos cuarenta dólares actuales.

Cobrar podía resultar bastante difícil, como ya decíamos, y hasta las empresas más solventes podían llegar a acumular retrasos incluso de seis meses.[114] Aún así:

> *Todo el mundo recibía su paga si no le importaba insistir semana tras semana. Todo el mundo cobraba si no le importaba suplicar.* [115]

El negocio de los *comic books* creció poco a poco, y muchas editoriales consiguieron prosperar. Según se aumentó el número de titulos en el mercado, se buscaba más material, y se acabó desechando a los *shops*, puesto que contratar directamente a un dibujante era más productivo y resultaba mucho más rentable.

En un primer momento no aumentaron las plantillas, por lo que la mayor producción significaba una menor calidad. Algunos artistas, como el guionista Bill Finger,[116] simplemente no serían capaces de adaptarse a la mayor demanda de historias, aunque a la mayoría no les importaba la sobrecarga de trabajo, puesto que significaba mayores beneficios. Joe Simon recuerda que:

> *En aquella época no nos interesaba el dibujo. Pensábamos que los cómics eran el último peldaño de la escalera. Queríamos ganar dinero, y lo que más nos interesaba era producir lo más rápido posible.*[117]

---

[110] Bill Everett en una carta dirigida a Jerry Defuccio. Una versión digital de la carta puede leerse en: http://www.ess.comics.org/ess/articles.html

[111] Jacob Kurtzberg (1917-1994) fue uno de los dibujantes y guionistas más influyentes de la industria del *comic book*.

[112] EISNER, *op. cit.*, p.311.

[113] BARRIER, *op. cit.*, p.200.

[114] Joe Simon entrevistado en EISNER, *Ibidem*.

[115] Jules Feiffer citado en RAPHAEL y SPURGEON, *op. cit.*, p.14.

[116] HERNANDO, *op. cit.*, p.26.

[117] Joe Simon entrevistado en EISNER, p.312.

Poco a poco, los editores comenzaron a mimar a sus artistas con más talento. Un dibujante como C.C. Beck, que cobraba cinco dólares la página a mediados de los años treinta,[118] acabaría siendo uno de los artistas mejor pagados de la industria, multiplicando por diez dicha cifra en los cuarenta.[119] Joe Simon y Jack Kirby, también muy bien pagados, cobrarían entre veinte y treinta dólares por página.[120] Incluso los guionistas, que cobraban menos que los dibujantes, tenían sueldos aceptables. A finales de los años treinta, Bill Finger cobraba doce dólares por cada página que guionizaba[121] frente a los cinco dólares por historia que recibía Ed Herron[122].

En general, los sueldos llegarían a ser más que aceptables para aquellos artistas que se granjeaban una fama en la industria, aunque acarreasen muchas horas de trabajo. En los años de la Depresión, aun cuando no se fuese una estrella, el sueldo era de lo más apetecible. Una vez acabada la Depresión y la guerra, cuando hacia finales de los 40 el negocio empezase a dar muestras de saturación y se comenzara a ganar menos, muchos dibujantes saltarían al siguiente peldaño y trabajarían como ilustradores para revistas o como publicistas. Incluso se dieron casos curiosos, como el de Fred Guardiner, porque, en propias palabras: "*No creo que gane tanto dinero dibujando como repartiendo cartas*".[123]

Aun cuando los comic books llegasen a ser una forma de ganarse la vida, entre los años treinta y cuarenta, la mayoría de los hombres y mujeres[124] que trabajaban en esta industria no llegaron a ser conscientes de que desarrollaban un trabajo artístico. Ni siquiera cuando los *comic books* produjeron un nuevo género que ni la literatura tradicional, ni los pulps, ni tan siquiera las *strips* habían tocado antes: los superhombres.

---

[118] C.C. Beck entrevistado en EISNER, *op. cit.*, p.63.

[119] C.C. Beck entrevistado en EISNER, *op. cit.*, p.63. Aún así hay que tener en cuenta que la inflación que conllevó la guerra hizo que parte de estos aumentos no sean tan espectaculares como parecen.

[120] EISNER, *Ibidem*.

[121] HERNANDO, *op. cit.*, p.33.

[122] Dibujante frustrado y guionista del que apenas quedan datos. Joe Simon cuenta que prácticamente le suplicó cualquier tipo de empleo, ya que ni siquiera tenía dónde quedarse a dormir. SIMON, *op. cit.*, p.32.

[123] Citado en EISNER, *op. cit.*, p.229.

[124] Eran muy pocas las mujeres que trabajaban en los cómics. Su número aumentaría a partir de 1942, cuando la movilización de la guerra llevase a los cuarteles a la mayoría de los artistas de cómic. Una de esas primeras artistas sería la dibujante Tarpe Mills (1915-1988), creadora de la superheroína Miss Fury.

3.3. LA INSIGNIA DE LOS COMIC BOOKS: LOS SUPERHÉROES

La existencia de héroes, cuyas habilidades o voluntad les hacía superar los límites que los simples mortales poseemos, no era una idea extraña ni a la literatura ni a la religión.

Gilgamesh o Ulises en la antigüedad, Arturo Pendragón o El Cid en el medievo y Sherlock Holmes o Doc Savage[125] en la era industrial, son solo algunos de los muchos ejemplos que podríamos dar de héroes que, de un modo u otro, estaban por encima de los demás seres humanos. A ellos hemos de unir los héroes puramente divinos, como serían Melkart o Hércules, o incluso Sansón en la tradición judeocristiana, puesto que sus poderes los debía a la divinidad.

Esta tradición sería explotada y ampliada dentro de los pulps y las *strips*, donde surgieron héroes con superpoderes, como el mago Mandrake[126]; o enmascarados, como The Phantom[127] o El Zorro[128].

Es decir, que de una u otra manera, el superhombre siempre estuvo ahí. Los superpoderes ya estaban en la fuerza impresionante de Hércules; el punto débil del héroe se encuentra en el cabello de Sansón; incluso el juego de las identidades secretas lo encontramos en Ulises disfrazado de mendigo, o en las aventuras de El Zorro. Y sin embargo, aunque todo aquello era conocido, no sería hasta junio de 1938 que la cultura popular y la industria del ocio asimilaran el concepto del superhombre y del superhéroe. Y es que en aquella fecha, National Allied Publishing sacó al mercado *Action Comics* #1, donde debutaba Superman.

[125] Aunque apenas conocido en España, Doc Savage ha sido uno de los arquetipos de héroe del pasado siglo XX. Creado por el escritor Lester Dent (1904-1959), Savage contó con su propio pulp, *Doc Savage Magazine*, que alcanzó la cifra de 181 números (de 1933 a 1949). Savage era el héroe perfecto: músico, detective, científico y aventurero, además de maestro en artes marciales. De una u otra manera, gran cantidad de los héroes del siglo XX han bebido directa o indirectamente de él.

[126] *Mandrake the Magician*, Merlín el Mago en España, comenzó a publicarse como *strip* bajo los guiones de Lee Falk en 1934. A pesar de poseer grandes poderes mágicos, éstos acabarían siendo racionalizados como meros trucos de hipnotismo.

[127] *The Phantom*, El Hombre Enmascarado en España, inició su publicación como *strip* en 1936. Su guionista también sería Lee Falk, que en esta ocasión iba a mostrarnos a un personaje cuya identidad nos era completamente desconocida.

[128] *Zorro* aparecería por primera vez, como personaje pulp, publicado en 1919. Su creador fue el escritor Johnston McCulley (1883-1958), que dotó al personaje con una doble identidad: el apocado Don Diego de la Vera y el valeroso justiciero enmascarado.

Ilustración 12 – Primera aparición de Superman, creado por Joe Shuster y Jerry Siegel.

El personaje había sido creado por Jerry Siegel[129] y Joe Shuster[130] en 1934[131]. Sus jóvenes creadores pensaron en un primer momento convertirlo en un *strip comic*, de ahí que su uniforme esté compuesto por los tres colores primarios[132]. Sin embargo, la falta de interés de los *Syndicates* haría que presentaran el personaje a las editoriales de *comic books*, aunque inicialmente despertó el mismo poco interés entre los editores. Sin embargo, Siegel y Shuster conseguirían trabajar para National Allied Publishing, donde finalmente lograron colocar su personaje[133].

Cuando *Action Comics* #1 salió al mercado, se pusieron doscientas mil copias en circulación.[134] Medio año después, la tirada ya alcanzaba el medio millón de

[129] Jerome Siegel (1914-1996) fue guionista de cómics, siendo su trabajo más extenso y conocido el que realizó con el personaje que co-creara: Superman.

[130] Joseph Shuster (1914-1992) fue dibujante de cómics, alcanzando la fama por su trabajo en Superman, personaje que co-creó.

[131] DANIELS, Les: *DC Comics, Sixty Years of the World's Favorite Comic Book Heroes*, p.21.

[132] El color de muchas *strips* se basaba simplemente en los colores primarios más el negro.

[133] Para conocer todos los problemas de publicación que tuvo el personaje, leer DANIELS, *op. cit.*, pp.22-23.

[134] DANIELS, Les: *DC Comics, Sixty Years of the World's Favorite Comic Book Heroes*, p.22.

ejemplares.[135] Transcurrido un año, cuando National Allied Publishing sacara un segundo título dedicado al héroe, *Superman* #1, la tirada alcanzaría un millón y cuarto de copias.[136]

Las aventuras de Superman habían logrado atraer la atención del público, que por primera vez encontraba en los *comic books* un género que no podía leerse en las *strips* de la prensa. Los superhéroes pasaron a convertirse en una fórmula que garantizaba el éxito[137], y comenzaron a aparecer docenas de personajes parecidos a Superman, deseosos de igualar las altas ventas que se estaban logrando. La mayoría de las editoriales lo consiguieron: En 1940 se vendían más de doce millones de ejemplares de *comic books* al mes;[138] para 1943 la cifra ya rondaba los veinticinco millones.[139]

¿Pero fue una simple fórmula o existió un potencial creativo tras aquella avalancha de superhéroes?

En algunos casos, los imitadores de Superman eran burdos remedos del superhombre de Krypton. Tal sería el caso de Wonderman, aparecido en *Wonder Comics* #1 (Mayo de 1939), de la editorial Fox Comics.

[135] WRIGHT, *op. cit.*, p.9.
[136] RAPHAEL y SPURGEON, *op. cit.*, p.13.
[137] BARRIER, *op. cit.*, p.204.
[138] BARRIER, *Ibidem*.
[139] WRIGHT, *op. cit.*, p.31.

Ilustración 13 – Wonderman, creado por Will Eisner, copiaba el entorno y los poderes de Supermaa la perfección. Incluso sus secundarios y doble identidad eran idénticos.

El por aquel entonces editor del título, el artista Joe Simon, recordaría años después:

> [Victor] *Fox tenía un personaje llamado Wonderman; simplemente cogió al personaje Superman y lo llamó Wonderman* (...).[140]

El plagio había sido algo habitual en los *comic books*, pero National Allied Publishing no quiso arriesgarse a perder parte de su público por culpa de los imitadores y llevó a Fox Comics a los tribunales. El pleito fue ganado por National, y Fox Comics se vio obligada a dejar de publicar las aventuras de su héroe. Sería el primer juicio de este tipo que se produjera en la industria del *comic book*, pero no el último.

El miedo a ser demandados provocó que los superhéroes que las editoriales iban creando no fuesen meras copias unos de otros, o al menos que no lo fueran

[140] Joe Simon entrevistado por Mark Evanier, *ibidem*.

de manera tan obvia. Cada héroe debía contar con elementos originales para así evitar largos y costosos litigios. Por ello, aunque los conceptos fueran similares, la originalidad sería no solo posible, sino necesaria:

> *Cuando estás haciendo comic books, estás siempre buscando una idea única. No puedes simplemente hacer otro Superman, otro Batman, otro Flash, otro Capitán América (...).*[141]

A finales de los 30, los superhéroes ya habían consolidado la industria del *comic book*. Incluso habían saltado a los seriales cinematográficos y radiofónicos, a las strips de la prensa, y se solicitaban gran cantidad de licencias para todo tipo de productos (juguetes en su mayoría). A esto había que sumar unos beneficios por ventas que eran impensables tan solo unos años atrás. En 1940, cuatro ejemplares de *Superman* harían ganar a National Allied Publishing casi un millón de dólares.[142]

Las editoriales estaban ganando mucho dinero, y los creadores de los personajes mejor vendidos iban a ser recompensados, siempre y cuando se portasen *bien*. Es decir, siempre que aceptaban las reglas del juego que las editoriales marcaban. Los derechos de los personajes solían ser propiedad de las editoriales, que los compraban junto con la primera historia del personaje. Superman costó a Nacional Allied Publishing 130 dólares[143], una cifra irrisoria comparada con el dinero que luego obtendría la editorial. Jerry Robinson, al recordar los comienzos de la industria, criticaría la actitud de los editores:

> *Antes de ridiculizar a Siegel y Shuster [por vender tan baratos los derechos de Superman], tenéis que entender cómo eran aquellos tiempos y aquella industria. Todos éramos bastante jóvenes* [...] *Joe y Jerry eran chicos de instituto. Simplemente éramos felices de ver nuestro trabajo publicado. Todos y cada uno de nosotros firmábamos sin pensarlo cualquier papel con tal de poder seguir trabajando* [...]
> *¿Cuál era la alternativa? ¿Un trabajo como dependiente?* [...] *Era la Gran Depresión, ya sabéis, y no era fácil encontrar trabajo. Así que firmábamos lo que fuera por cobrar el cheque...*[144]

---

[141] Joe Simon entrevistado por Mark Evanier, *ibidem*.

[142] WRIGHT, *op. cit.*, p.14.

[143] DANIELS, Les: *Superman: The Complete History*, San Francisco, EE.UU., Chronicle Books, 1998, p.41.

[144] Citado en SIMON, *op. cit.*, p.188-189.

Aun asi, los creadores de personajes exitosos podían llegar a hacerse bastante ricos en muy poco tiempo, puesto que la editorial les pagaba mejores sueldos e incentivos. Los creadores de Superman ganaban alrededor de unos treinta mil dólares al año[145]. Bob Kane, creador de Batman, recibiera unos ingresos parecidos. Su éxito es descrito por su antiguo ayudante Lew Sayre Schwartz[146]:

> *Era un arrogante hijo de puta* (...).
> *Se convirtió en una celebridad de la noche a la mañana con Batman. Cuando lo conocí en Florida en 1946 ya ganaba cincuenta mil dólares al año y eso en 1946 era mucho.*[147]

El resentimiento no era de extrañar, puesto que por cada autor que triunfaba, había decenas de jóvenes dibujantes que esperaban una oportunidad de triunfar que nunca llegaría.

¿Pero qué ocurría si un autor se enfrentaba a la editorial y reclamaba un mejor trato, o simplemente sus derechos? Era despedido. Tal seria la suerte que correrían Joe Shuster y Jerry Siegel cuando, en 1947, lucharon por los derechos de su personaje, que recordemos pertenecía a la editorial y no a los creadores. Si los padres del superhombre podían ser despedidos por pedir sus derechos, cualquier artista podía temer que le ocurriera lo mismo.

Los superhombres dieron una razón de ser a los *comic books*, y ayudaron a crear enormes fortunas a los dueños de las editoriales. Influirían en la cultura popular y crearían mitos que hoy, siete décadas después, son reconocidos en cualquier parte del orbe.

---

[145] DANIELS, Les: *Superman: The Complete History*, op. cit., p.63. Puesto que esta cifra fue dada por Siegel después de su enfrentamiento con Nacional, es posible que redujera conscientemente la cifra, para dejar asi en peor lugar a la editorial.

[146] Lew Sayre Schwartz (1926-) sería uno de los múltiples ayudantes no acreditados de Bob Kane, cobrando no de la editorial, sino de lo que Bob Kane le pagaba, hasta que en 1953 se independizara.

[147] HERNANDO, *op. cit.*, p.69.

4
CÓMICS PARA UNA GUERRA: EL CASO DE TIMELY COMICS (1939 - 1945)

MONOGRAFÍAS HISTORIA Y ARTE

4.1. MARTIN GOODMAN Y EL ORIGEN DE TIMELY COMICS

Nacido en 1908, descendiente de emigrantes judíos, los primeros veinte años de Martin Goodman apenas se diferencian de los de otros jóvenes de clase media de la Costa Este estadounidense. Incapaz de encontrar un empleo estable, vagabundeó a la búsqueda de trabajos esporádicos.[1]

Perspicaz a pesar de su juventud, pronto comprendió que la industria del entretenimiento crecía a pesar de la crisis económica y ofrecía oportunidades a quienes estuviesen dispuestos a arriesgarse. Pidiendo algo de dinero prestado, apoyado por otros pequeños inversores, Goodman fundó en 1932 una minúscula editorial llamada Western Fiction Publishing, que comenzó publicando *pulp magazines* centrados en el *Far West*. La elección era perfecta, pues tanto los pulps como los westerns se encontraban en pleno auge.

La apuesta era arriesgada, puesto que había una dura competencia, pero Goodman pronto destacó por su habilidad comercial, principalmente a la hora de dar una buena distribución a los *magazines*. Su consejero legal, Jerry Perles, explicaría años después que tal éxito fue debido a su pasada experiencia como representante de una editorial neoyorquina, pero también a que:

> *Cuando era joven viajó por el país, durmiendo en campamentos de vagabundos, cocinando en fogatas. Se conocía cada pueblo, y eso le ayudó a conocer mercado.*[2]

Gracias a su éxito inicial, la editorial pudo permitirse contratar a un puñado de mediocres escritores que supieron llenar de aventuras, héroes y clichés cientos de páginas, apoyados por excelentes ilustradores que ayudaron a presentar atractivas portadas que inflamaban la imaginación del lector. En 1934, una vez el éxito estuvo garantizado, Goodman tomó el control completo de la pequeña empresa comprando sus participaciones a los demás socios. Las buenas ventas le permitieron recuperar pronto su inversión y continuar ampliando su oferta de títulos.

---

[1] DANIELS, Les: *Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics Marvel*, New York, EE.UU., Harry N. Abrams Inc., 1991, p.17.

[2] Citado en DANIELS, *Ibidem*.

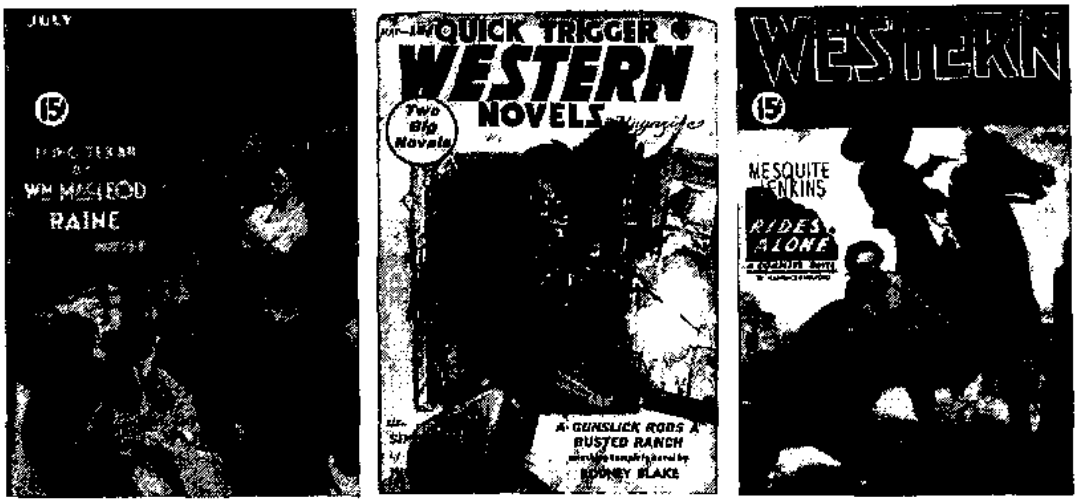


Ilustración 1 –Tres ejemplos de pulps del Oeste creados por Goodman: *Complete Western Books* #1 (volumen tres, julio de 1934), *Quick Trigger Western Novels* #2 (volumen dos, mayo de 1938) y *Western Novel and Short Stories* (abril de 1935).

Desde el principio, Goodman tuvo muy claro que su negocio consistía en ofrecer un entretenimiento barato. Dada la proliferación de revistas pulp y la dura competencia que existía, no hemos de extrañarnos de las curiosas técnicas que el joven empresario utilizaba para ahorrar dinero y aumentar sus beneficios; Les Daniels nos describe algunas: Amoldarse a cualquier género que resultara popular, imitando las publicaciones que triunfaban[3]; reeditar historias ya publicadas anteriormente, ahorrándose así el pagar a los autores;[4] crear hasta cincuenta sellos editoriales diferentes, todos ellos presididos por Goodman y dirigidos desde la misma oficina, la mayoría de las veces por el editor Robert O. Erisman, pagando así menos impuestos al aparentar tener una menor producción, además de poder suspender pagos en las editoriales menos rentables en caso de malas ventas, manteniendo intactas las otras.[5]

Aunque los métodos de ahorro de Martin Goodman solían ir en perjuicio de sus empleados, nada indica que las demás editoriales tratasen mucho mejor a sus trabajadores.

[3] Algunas de las más populares eran *Weird Tales* en el campo de la fantasía y el terror, *Black Mask* en el de los detectives y *Amazing Stories* en el género de la ciencia-ficción.

[4] Cuando el autor vendía una obra, vendía también sus derechos, por lo que rara vez percibía dinero alguno en caso de reeditarse ésta.

[5] En DANIELS, *op. cit.*, p.18.

Ilustración 2 – Ejemplos de los diversas publicaciones de Goodman: *Ka-Zar* #2 (enero de 1937), que narraba las aventuras de un héroe selvático parecido a Tarzán, y *Star Detective Magazine* #5 (julio de 1936), centrada en relatos de detectives privados.

A finales de los años treinta, el *New Deal* había mejorado el nivel de vida de muchas familias, permitiéndoles aumentar su poder adquisitivo y gastar más dinero en entretenimiento. Algunas editoriales de *pulps* que habían crecido durante la crisis aprovecharon dicho contexto económico y aumentaron su oferta de títulos publicando *comic books*. Eran baratos de producir, su distribución era similar a los pulps, además de ser tremendamente atractivos para los lectores más jóvenes. Tampoco hay que olvidar que, frente al ya consolidado mercado de los *pulps*, los *comic books* eran un mercado nuevo, por lo que cualquier editorial con un mínimo de recursos podía aspirar a hacerse con parte del mercado existente.

Goodman había reunido una pequeña fortuna y creado un pequeño imperio vendiendo fantasías a no más de diez o quince centavos. Pero aunque reunía todas las condiciones (capital y una buena distribución) para expandirse a los *comic books*, desconocía el funcionamiento interno de la joven industria. A esto hemos de sumar que la rápida proliferación de nuevas editoriales hizo que los artistas capacitados escasearan. Pero en 1939, después de una reunión con Frank Torpey, encargado de ventas de un pequeño taller/estudio llamado Funnies Inc., Goodman decidió arriesgarse y creó un nuevo sello, Timely Publications (poco después rebautizado Timely Comics Inc.). Así, de forma tímida, nació una pequeña editorial que, apenas cinco años después, se había convertido en una de las más grandes del sector.

Ilustración 3 - Martin Goodman comprobando una portada de Captain America Comics, alrededor de 1942. La foto pertenece al libro *Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics*.

4.2. TIMELY COMICS: ESTRUCTURA Y FUNCIONAMIENTO

El rápido éxito de Timely Comics se debió a una amalgama de factores. En cada uno de los cinco aspectos que a continuación estudiaremos, a saber, la plantilla, el sistema de producción, los géneros que se publicaron, las cifras de ventas y público, y los beneficios obtenidos tanto por la editorial como por sus empleados, se encuentran las claves para entender el ascenso de la editorial.

4.2.1. LA PLANTILLA

Puesto que entre 1939 y 1940 Martin Goodman compraba las historias para sus comic books a Funnies Inc., un taller propiedad del ex-editor Lloyd Jacques[6], la plantilla de Timely comenzó siendo bastante reducida, básicamente familiares. En aquellos primeros momentos encontramos a los hermanos de Goodman: Abe como contable de la empresa, Artie encargado del trabajo más técnico, como la confección de las guías de color que posteriormente usaban los cómics. También había un cuñado de Goodman, Robert Solomon, un hombre maduro al que se

[6] Lloyd Jacques fue editor del Mayor Malcom Wheeler-Nicholson antes de establecer su taller; en él reunía a buenos escritores y dibujantes, aunque jóvenes y sin demasiada experiencia haciendo cómics.

conocía como *tito Robbie*, y que solía encargarse de supervisar el trabajo de la plantilla.[7]

Tras apenas un año en el negocio, las buenas ventas de sus cómics convencieron a Goodman de aumentar su inversión y multiplicar los títulos que producía. Para ello decidió prescindir de Funnies Inc., lo que le garantizaba mayores beneficios y un mayor control sobre los artistas y su trabajo. Para obtener su plantilla, Timely ofreció a los artistas que hacían sus cómics mejores sueldos que los ofrecidos por el shop de Lloyd Jacques. Muy pronto, artistas como Joe Simon, Jack Kirby, Carl Burgos, Bill Everett, Paul Gustavson, Al Anders, Paul Lauretta o Ben Thompson se fueron con Goodman. A finales de 1940, poco después de prescindir de Funnies Inc.,[8] la plantilla de Timely Comics ya contaba con aproximadamente una docena de artistas.[9]

Ya que Martin Goodman no podía dedicar todo su tiempo a Timely Comics, pues tenía otras publicaciones de las que ocuparse, alguien debía ocuparse de la coordinación del trabajo: fechas de entrega, contenidos, contratos, etc. El primer editor fue Joe Simon, un dibujante algo mayor que sus compañeros y con experiencia en el campo editorial[10]. La elección tal vez no sólo se debiera a su experiencia, ya que Goodman pudo suponer que un dibujante entendería mejor los problemas de la plantilla. Según el dibujante y entintador Syd Shores[11]:

> [Los editores que no habían sido dibujantes] *eran más duros porque no eran conscientes de cuántos problemas teníamos los artistas para dar forma a un guión escrito.*[12]

---

[7] Stan Lee citado en DANIELS, *op. cit.*, p.41. Otro hermano de Goodman era Dave, que trabajaba sacando fotografías para las diversas publicaciones. No obstante, los *comic books* de Timely no comenzarán a utilizar fotografías hasta 1944, siendo empleadas por primera vez como portada en *Miss America Magazine* # 2.

[8] Goodman sólo le quitó a Jacques una pequeña parte de su plantilla, pues sólo pudo o quiso contactar con los artistas que habían publicado en Timely Comics.

[9] RAPHAEL, Jordan y SPURGEON, Tom: *Stan Lee and the Rise and Fall of the American Comic Book*, Chicago, EE.UU., Chicago Review Press, 2003, p.19.

[10] Había desarrollado el papel editor para Vincent Fox.

[11] Sydney Shores (1913-1973) llegaría a ser uno de los entintadores más competentes de Timely a lo largo de los años. También sería uno de los dibujantes de Captain America.

[12] Syd Shores entrevistado por Alan Hewetson en: http://www.ess.comics.org/ess/arshor01.html

Joe Simon permanecería en su puesto desde finales de 1940 hasta la segunda mitad de 1941[13]. Posteriormente sería sustituido por el sobrino de Robert Solomon, un joven recién salido del instituto llamado Stanley Lieber[14] que hasta entonces había escrito algunos textos y guiones para Timely. Apenas permanecería un año en el puesto, ya que se alistaría como voluntario en noviembre de 1942. El tercer editor, el dibujante Vince Fago[15], ocuparía el sillón de editor durante el resto de la guerra, desde las últimas semanas de 1942 hasta septiembre de 1945, momento en el cual Lieber se licenció y recuperó su empleo.[16]

Aunque durante los años de la guerra Timely sólo contó con un puesto de editor, el aumento progresivo tanto de la producción como de los géneros tratados obligó a que sobre algunos artistas recayesen mayores responsabilidades. Así, a la llegada de Vince Fago, este prestaría mayor atención a los cómics de humor y animales, mientras que el dibujante y entintador Syd Shores se encargaría de coordinar a los artistas de superhéroes.[17] Una vez acabada la guerra, la dificultad de coordinar a un gran número de empleados, títulos, personajes y géneros obligó a contratar a dos nuevos editores, Al Sulman y Al Jaffee, aunque bajo las órdenes de Stanley Lieber.[18]

Una de las principales tareas del editor era reclutar nuevos artistas, para así poder aumentar el número de títulos y tener una reserva de material en caso de que algún imprevisto surgiera.

Los artistas podían trabajar para la editorial como empleados o como autónomos. Aunque en ambos casos el producto producido era el mismo, había notables diferencias en la forma de trabajo. En primer lugar, los empleados debían cumplir un horario de oficina, de nueve a cinco con una pausa para el almuerzo, mientras que los autónomos tenían libertad de horarios, pudiendo trabajar desde sus casas o desde habitaciones de hotel alquiladas y acondicionadas como estudios de

[13] El último cómic que hizo para Timely fue *Captain America Comics* #10, con fecha de portada de enero de 1942. Sabiendo que la fecha de portada guarda dos o tres meses de retraso respecto a la salida real del cómic al mercado, podemos calcular que su salida forzada tuvo lugar en algún momento entre el principio y el fin del verano de 1941.

[14] Sobre Stanley Lieber / Stan Lee se pueden encontrar más datos en el apéndice dedicado a los editores.

[15] Una breve biografía del dibujante es dada en el apéndice dedicado a los editores.

[16] La ley obligaba a los empresarios a devolver sus puestos de trabajo a quienes habían sido reclutados o, en el caso de Lieber, se habían alistado.

[17] Allen Bellman entrevistado por Michael J. Vassallo. Revista online *Comic Art Ville*: http://www.comicartville.com/bellman.htm

[18] RAPHAEL, Jordan y SPURGEON, Tom, *op. cit.*, p.34.

trabajo. En segundo lugar, aunque como autónomo se podía ganar más dinero, un puesto fijo resultaba mucho más atractivo para los dibujantes, al ofrecerles unos ingresos mínimos. Al contrario, los guionistas solían preferir trabajar como autónomos, ya que producían más rápidamente.[19]

Muchos artistas trabajaban en horario de oficina y, una vez acabada la jornada, seguían trabajando como autónomos. Timely compraba a sus empleados prácticamente cuanto material produjeran fuera de la oficina,[20] pero les prohibía trabajar para otras editoriales. Para descubrir a posibles *traidores*, Robert Solomon compraba y ojeaba los comic books de la competencia, comprobando las firmas y estilos de los autores, aunque los artistas solían camuflarse mediante el uso de seudónimos.[21] El propio editor de Timely, Joe Simon, fue descubierto trabajando para otra editorial, por lo que fue despedido a pesar de su posición, seguramente con la intención de dar ejemplo.[22]

Aunque Timely iría ampliando su plantilla progresivamente, sería con el estallido de la guerra que Martin Goodman se viera en la necesidad de contratar a un gran número de artistas. La razón era doble: el contexto bélico resultó excelente para el mercado de los cómics, por lo que hacían falta más artistas; pero la guerra también hizo que muchos jóvenes artistas abandonaran los lápices y pinceles al ser reclutados por el ejército, por lo que se hizo necesario reemplazarlos.

La industria del comic book hizo lo que todas las demás industrias del país: buscó mano de obra estable entre hombres demasiado mayores o demasiado jóvenes como para ser reclutados, pero también entre mujeres y afroamericanos, hasta entonces ausentes de las editoriales.

En Timely las mujeres jugaron un rol primordial durante los años de la guerra. En las oficinas pasaron de ser secretarias a cubrir todo tipo de puestos, salvo el de editora. Entre las escritoras destacaron Patricia Highsmith[23] y Dorothy Roubiceck;

---

[19] Vince Fago entrevistado por Jim Amash en "I Let People Do Their Jobs!", *Alter Ego* #11, EE.UU., TwoMorrows, Noviembre 2001. Una versión digital de la entrevista puede consultarse en: http://twomorrows.com/alterego/articles/11fago.html

[20] Posiblemente los editores así se aseguraban que sus empleados no buscaran trabajo en la competencia. Sin embargo, esta política acabaría trayendo un problema mayor, pues el material sin utilizar se iría acumulando alarmantemente con el paso de los años. DANIELS, *op. cit.*, p.68.

[21] RAPHAEL, Jordan y SPURGEON, Tom, *op. cit.*, p.21.

[22] Una versión extendida de este episodio es contada en la biografía de dicho autor en el apéndice dedicado a los editores.

algunas dibujantes fueron Pauline Loth, Marcia Sneyder, Ruth Atkinson, Bessie Little y su asistenta, Rona Barrett; finalmente entre las rotulistas se contaron Veda Lufkin y Alberta Tews. Algunas de ellas eran artistas profesionales, otras amas de casas con talento que tuvieron que aprender el oficio sobre la marcha.[24] Según su situación, algunas trabajaron como autónomas desde sus casas, y otras pasaron a formar parte de la plantilla.

En las oficinas, hasta no hacía mucho llenas de hombres, la aparición de mujeres provocó tensiones cuando algunos artistas comenzaron a acosar verbalmente a sus compañeras, sin que la empresa tomase medida alguna. Bellman describe algunas de las situaciones que se produjeron:

> *Había una chica joven que trabajaba en la oficina. Cada vez que entraba en nuestra sala a traernos algo, algunos chicos le hacían comentarios vulgares. Recuerdo lo rápido que la chica salía de nuestra sala. También había una joven casada llamada Barbara que trabajaba como entintadora. Los chicos cantaban "Barbara's hole, Barbara' s hole"* [el boquete de Barbara] *con la música del anuncio de radio de la espuma de afeitar Barbersole. Una vez la cogían con alguien, ya no paraban.*[25]

Los jóvenes artistas eran obtenidos de entre los muchachos que presentaban muestras a la editorial, aunque muchas veces su técnica era demasiado pobre, por lo que eran empleados en trabajos secundarios. Un ejemplo fue Alien Bellman, que comenzó a trabajar a los dieciocho años dibujando los fondos de *Captain America Comics*.[26] Los artistas demasiado mayores para ser reclutados solían ser antiguos dibujantes ya retirados. Un ejemplo fue Louis Fanchan, un hombre que murió a causa de su avanzada edad en las oficinas de Timely mientras estaba dibujando.[27]

Finalmente, no hay ningún indicio de que hubiese afroamericanos trabajando para Timely. Sin embargo, hemos de tener en cuenta que las declaraciones de los empleados de Timely nunca mencionan la raza de los compañeros de oficina,

[23] Patricia Highsmith (1921-1995) acabaría alcanzando la fama fuera del cómic por su guión de *Strangers on a Train* (Extraños en un tren) para Alfred Hitchcock en 1951, lo que le permitiría comenzar una carrera literaria cuya obra más conocida sería *The Talented Mr. Ripley* (El talento de Mr. Ripley) en 1955.

[24] Fago entrevistado por Jim Amash, *ibidem*.

[25] Alien Bellman entrevistado por Michael J. Vassallo, *ibidem*.

[26] Allen Bellman entrevistado por Michael J. Vassallo, *ibidem*.

[27] Fago entrevistado por Jim Amash, *ibidem*.

y muy pocas veces la religión.[28] Además, sabemos que otras editoriales recurrieron frecuentemente a los servicios de artistas de raza negra. Por todo ello, no es posible negar ni afirmar rotundamente la existencia de afroamericanos trabajando para Timely.

En 1945, con la guerra ya terminada, muchos artistas fueron desmovilizados, volviendo a sus vidas civiles después de, en algunas casos, hasta tres años de servicio. Aunque la ley garantizaba que los soldados que volviesen a casa recuperarían sus empleos, los artistas que habían trabajado exclusivamente como autónomos no tenían empleos a los que volver. Además, las editoriales les habían encontrado sustitutos. Mickey Spillane[29] lo recuerda así:

> [Otros guionistas y dibujantes] *habían aparecido, nosotros estábamos en el ejército, así que tomaron nuestro lugar. Cuando volvimos* [de la guerra] *tuvimos que enfrentarnos con el hecho de que esos tipos tenían los trabajos que antes hacíamos nosotros, así que decidimos quitarlos de en medio* [...] *porque no poseían el talento que nosotros teníamos, ¡como te lo digo! ¡Así que bajamos nuestras tarifas! "Habéis estado pagándoles tanto dinero, ¡nosotros lo haremos por la mitad!"* [30]

Aunque Spillane intenta justificar su acción alegando que los soldados que volvían eran mejores artistas, es obvio que la explicación es subjetiva y no refleja la realidad: en tres años de trabajo, muchos de los sustitutos habían llegado a convertirse en excelentes artistas.

Lo que se esconde tras estas declaraciones es una competición por recuperar o mantener un puesto de trabajo una vez acabada la guerra, una lucha entre los artistas que beneficiaría a las editoriales, entre ellas Timely[31], que podían reducir durante un tiempo los sueldos pagados a los autónomos. Queda así patente una vez más la escasa conciencia de clase que tenían los artistas.

---

[28] Allen Bellman se mostró elusivo al respecto, sin querer hablar sobre la religión ni raza de los autores. La entrevista a Allen Bellman tuvo lugar vía e-mail entre el 13 de noviembre y el 20 de diciembre de 2007.

[29] Frank Morrison Spillane (1918-2006) se desligaría de los cómics tras publicar en 1947 su novela *Yo, el jurado* (I, the Jury), que llegaría a ser un *best seller*.

[30] Mickey Spillane entrevistado por Roy Thomas: "Comics Were Great! A Colorful Conversation with MICKEY SPILLANE", *Alter Ego* #11, EE.UU., TwoMorrows, Noviembre del 2001. Una versión digital de este artículo puede leerse en: http://twomorrows.com/alterego/articles/11spillane.html

[31] Spillane fue uno de los escritores de Timely, primero desde su posición de editor en Funnies Inc., y más adelante como autónomo.

No obstante, el aumento de la producción tras la guerra y la aparición de nuevos géneros – de los que obviamente no había materiales acumulados – permitieron que muchos artistas encontrasen trabajo, al menos hasta que la sobreproducción provocara una crisis poco después de 1945.

4.2.2. EL ENTORNO DE TRABAJO Y EL SISTEMA DE PRODUCCIÓN

Durante su primer año de vida, Timely Comics no tuvo que preocuparse por la producción de sus cómics, ya que Funnies Inc. se encargaba de todo el proceso. Los empleados de Lloyd Jacques trabajaban en unas modestas y masificadas oficinas que éste tenía en el West 45th Street, fuera de Times Square. Uno de los empleados describe así las instalaciones:

> *Había que subir andando, lo que resultaba muy cansado. Los escalones eran de mármol gastado, y poseía un vestíbulo tenuemente iluminado. El vecindario se estaba viniendo abajo. Me preguntaba cuántos años más aguantarían aquellos edificios. Las oficinas de la empresa consistían en dos largas habitaciones que contenían dibujantes en mangas de camisa, suelos de madera descubiertos y una larguísima mesa sucia, donde los tinteros y los botes de pintura luchaban por conseguir algo de espacio frente a las pilas de dibujos. En una esquina, embutido en una antigua máquina de escribir, un chico joven de aspecto hosco y voz ronca, que se identificó a sí mismo como guionista y editor. Su nombre era Mickey Spillane. Una pequeña oficina era el dominio de Lloyd Jacques, un tipo agradable y reservado, de cuarenta y pocos, que era, por así decirlo, el propietario.*[32]

El sistema de trabajo, al menos para Timely, era completamente artesanal. En muchas ocasiones los dibujantes no contaban con guiones, y ellos mismos improvisaban la historia acorde iban dibujándola. Con cada encargo se especificaba el número de páginas y algunas ideas generales, por ejemplo la clase de personaje que había que utilizar o el tipo de aventura que se quería. En general los artistas creaban sus propios personajes, y en caso de que tuvieran éxito volvían sobre ellos.

[32] SIMON, Joe & Jim: The Comic Book Makers, New Jersey, EE.UU., Vanguard Productions, 2003, p.26.

Sólo en contadas ocasiones se trabajó en serie. El ejemplo más conocido sería *Marvel Mystery Comics* #8-9 (junio y julio de 1940), donde una monumental aventura de casi cincuenta páginas[33] logró escribirse y dibujarse en un solo fin de semana, participando en ella un total de seis guionistas y cuatro dibujantes.[34]

Cuando Goodman decidió prescindir de intermediarios, su plantilla se trasladó al West 42nd Street, al edificio McGraw-Hill, donde Goodman había establecido la sede de Timely. Las oficinas, llamadas a modo de broma *bullpen* (que podríamos traducir como calabozo) por sus ocupantes, consistían en cinco habitaciones funcionales: una pequeña sala de espera, dos habitaciones destinadas al trabajo de la editorial, un despacho para la contabilidad y un salón que albergaba el despacho de Martin Goodman.

Ilustración 4 – El edificio McGraw-Hill era un pequeño rascacielos de treinta y tres plantas que alcanzaba los ciento cuarenta y ocho metros de altura. La fotografía procede de la colección del Museum of the City of New York.

[33] La historia contaba el enfrentamiento de los dos héroes más populares de Timely: Sub-Mariner y Human Torch, que representaban mundos y elementos opuestos: orden/rebeldía y fuego/agua.

[34] Según Bill Everett, uno de los artistas, en una carta dirigida a Jerry Defuccio, una versión digital de la misma puede leerse en: http://www.ess.comics.org/ess/articles.html

Durante el tiempo que Joe Simon y Stanley Lieber permanecieron como editores se evolucionó tímidamente desde aquel sistema de trabajo prácticamente artesanal hacia otros nuevos que permitiesen ahorrar tiempo y aumentar la producción. La especialización de los artistas acabó generalizando el uso de varios artistas por historia: guionistas, dibujantes, entintadores y rotulistas.

Cuando Martin Goodman movió las oficinas de Timely Comics a la planta decimocuarta del Empire State Building, entre finales de 1942 y principios de 1943, la especialización de los artistas era ya un hecho. El mapa que a continuación mostramos (Ilustración 9), es un claro indicativo de la división de trabajo: una amplia habitación para dibujantes, una oficina para el editor y otra para sus asistentes, una sala de trabajo compartida por los entintadores y los rotulistas, y finalmente otro cuarto destinado a los escritores. La sala de dibujantes se dividiría a la vez en dos partes, una dedicada a los dibujos realistas (aventuras, superhéroes) y otro dedicado a los dibujos humorísticos (personajes de animación, historias cómicas).[35]

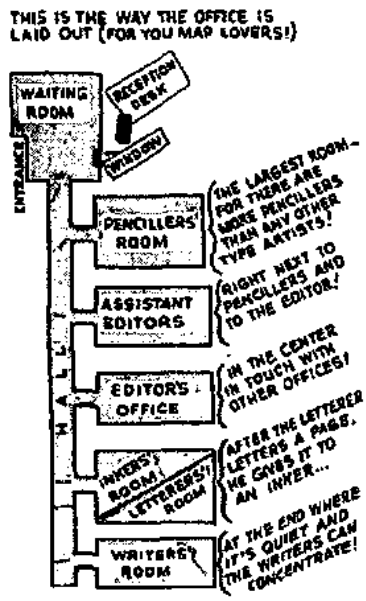


Ilustración 5 - Mapa de las oficinas Timely hacia mediados de los años 40. El dibujo fue publicado originalmente en el libro de Stanley Lieber *The Secrets Behind the Comics*, aunque esta copia la hemos obtenido en la revista online *Comic Art Ville*: http://www.comicartville.com/beliman.htm

[35] Allen Beliman entrevistado por Michael J. Vassallo, *ibidem*.

También los autónomos quedaron incluidos en el trabajo en serie. En lugar de realizar historias completas en sus casas, realizaban solamente una parte del proceso de creación del cómic. Cuando acababan entregaban el trabajo en las oficinas de Timely y otro autónomo se encargaba del siguiente paso de la producción.

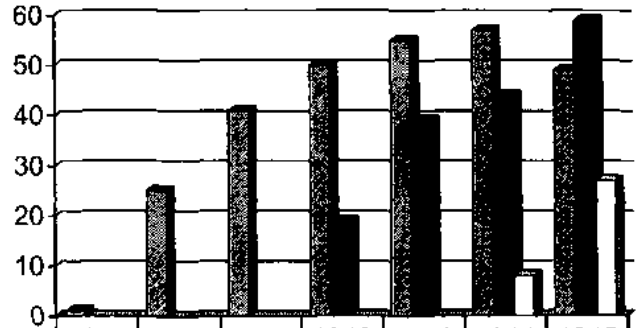
Por último, un popular sistema de rellenar *comic books* fue comprar los derechos de reproducción de tiras de prensa. Pero este método, muy utilizado por otras editoriales, llamó poco la atención de los editores de Timely y del propio Goodman. De hecho, el único título que se lanzó reeditando tiras de prensa fue *Miss Fury*, que presentaba las aventuras de la superheroina creada por la artista Tarpe Mills. Este desinterés puede deberse a que los cómics de Timely se vendiesen bien[36], prefiriendo Goodman poseer los derechos y el control de los personajes, aunque eso supusiera gastar algo más de dinero.

4.2.3. LOS GÉNEROS Y LOS PERSONAJES

Entre 1939 y 1945 hubo tres géneros que claramente dominaron la producción de Timely. Estos fueron los superhéroes, los animales y los cómics para chicas. Cada uno estaba compuesto a su vez por diferentes subgéneros. Estos géneros no eran compartimentos estancos, muy al contrario, algunas veces es difícil saber donde empezaba uno y acababa otro, como era el caso de las superheroínas o de los animales con superpoderes.

En el siguiente gráfico (Gráfica 1) observaremos el número de *comic books* que Timely dedicaba anualmente a cada género. Elegimos el número de *comic books* editados y no el número de títulos publicados debido a que algunos títulos poseían una periodicidad errática, mientras que otros tenían periodicidad mensual. Por lo tanto, una estimación basada solamente en el número de títulos existentes no sería fiable.

[36] Los pocos títulos cancelados a lo largo de los años asi parecen demostrarlo. De ello hablaremos más profundamente en el epígrafe dedicado a las ventas.



	1939	1940	1941	1942	1943	1944	1945
Superhéroes	1	25	41	50	55	57	49
Animales				19	39	44	59
Chicas						8	27

Gráfica 1 - Fuente de elaboración propia.

Lo que podemos observar en el gráfico es que los superhéroes fueron el eje de la producción de Timely hasta 1942, año en el cual aparecieron los primeros cómics de humor y animales. A partir de 1943 y hasta 1945 se puede observar un estancamiento de los superhéroes, que mantuvieron a su público, frente al crecimiento continuo de las aventuras de animales, que ya en 1945 acabaron superando en número a las de superhéroes. Finalmente, hay que reseñar la publicación de cómics para chicas, que iniciarán un rápido crecimiento, sobre todo una vez acabada la contienda mundial.

A continuación analizamos uno por uno los géneros, sus peculiaridades y sus personajes más relevantes:

4.2.3.1. LOS SUPERHÉROES

Aunque la aparición de Superman en 1938 supuso la creación de un nuevo género de enorme éxito, el de las aventuras superheroicas, otros géneros compartieron protagonismo dentro de las páginas de los comic books. La magia, la ciencia ficción, los detectives, y las aventuras tradicionales también tenían gancho entre los lectores.[37]

La primera serie que Funnies Inc. sirvió a Martin Goodman, *Marvel Comics*[38], fue un buen ejemplo de esa variedad temática. En su primer número podían

[37] No obstante, la portada solía estar reservada a los superhéroes.

[38] Rebautizada desde su segundo número como *Marvel Mystery Comics*. Posiblemente el adjetivo Mystery le pareciese más atractivo a Goodman, pues también lo usó en otros títulos.

encontrarse a superhéroes como Angel, Human Torch y Sub-Mariner, la aventuras selváticas de Ka-Zar[39], y finalmente una historia del *Far West* protagonizada por Masked Rider.[40] Los siguientes números presentaron a American Ace, un aviador americano que luchaba contra los enemigos de la libertad; a Electro, un robot aliado de la humanidad; a Ferret, un duro detective privado; y finalmente a Terry Vance, un detective adolescente.[41]

Ilustración 6 – La portada de la izquierda corresponde al primer número de *Marvel Comics*, dibujado por Frank R. Paul; la de la derecha corresponde a *Marvel Mystery Comics* #3, obra de Alex Schomburg. Ambos artistas procedían del mundo de las revistas pulp.

La segunda serie que Funnies Inc. produjo para Timely, *Daring Mystery Comics*, apareció con fecha de portada de enero de 1940. La publicación presentó en sus primeros seis números un total de veintiocho personajes nuevos, la mayoría de los cuales desaparecieron tras su debut. El baile de héroes, superhéroes y géneros representa la búsqueda de personajes o ambientes suficientemente

[39] Ka-Zar era un héroe de los pulps de Goodman, una clara imitación de Tarzan, que logró cierto éxito durante los primeros años de Timely.

[40] Marvel Comics #1 (noviembre de 1939).

[41] American Ace aparecería en Marvel Comics #2 (diciembre de 1939); Electro y Ferret en Marvel Comics #4 (febrero de 1940); Terry Vance en Marvel Comics #10 (agosto de 1940).

atractivos como para atraer a nuevos lectores. La originalidad fue rápidamente sacrificada, ya que la necesidad de producir rápidamente y los bajos sueldos llevaron a los guionistas y dibujantes a copiar a los héroes más populares. Así, el héroe Fiery Mask, el mago Monako o el aventurero selvático Trojak[42] no dejaban de ser remedos de Human Torch, Mandrake el mago y Tarzan.

Ilustración 7 – Dos ejemplos de auto-plagio por parte del dibujante de Timely Bill Everett. A la izquierda, The Fin, un héroe submarino a imitación de Sub-Mariner que debutaría en Timely Comics. A la derecha, Hydroman, otro héroe acuático de Everett, editado por Reg'lar Fellers.

La apuesta cada vez mayor de todas las editoriales por los superhéroes confirma el éxito de los mismos, en parte gracias a los seriales cinematográficos y radiofónicos que convirtieron a los personajes de las viñetas en auténticos iconos americanos[43]. Por lo tanto, no es de extrañar que Timey se volcara con ellos.

[42] Monako y Fiery Mask hicieron su debut en *Daring Mistery Comics* #1 (enero de 1940); Trojak en *Daring Mistery Comics* #2 (febrero de 1940).

[43] El máximo exponente sería Superman, que contaría con seriales de radio y animación, novelas y juguetes; además, su nombre serviría para vender vitaminas, pan, cereales, ropa e incluso complementos para coches. DANIELS, Les: *DC Comics, Sixty Years of the World's Favorite Comic Book Heroes*, EE.UU., Bulfinch Press, 1995, pp.66-69, 72-75 y DANIELS, Les: *Superman: The Complete History*, San Francisco, EE.UU., Chronicle Books, 1998, pp.48-62.

Los orígenes de estos superhéroes eran de lo más variopinto, pudiendo ser mestizos mitad humanos mitad atlantes, androides con forma humana, reencarnaciones de deidades pasadas o incluso inesperados frutos de la ciencia médica.[44] Sus poderes también resultaban de lo más diverso, teniendo dones que en algunos casos les permitían controlar los elementos, en otros les otorgaban fuerza física sin igual o velocidad inhumana, mientras que en ciertas ocasiones simplemente poseían una fuerte voluntad y el deseo de ayudar a los necesitados.

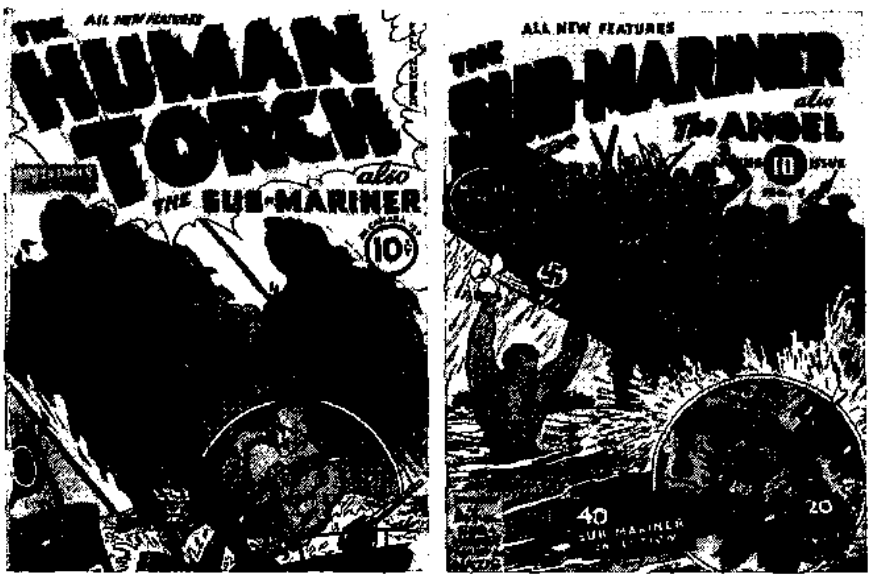


Ilustración 8 - Human Torch adoptaría un papel de héroe adulto a partir de la aparición de su joven ayudante Toro, en *Human Torch Comics* #2 (finales de 1940), con quien mantendría una relación similar a la de padre-hijo. Por el contrario, Sub-Mariner, a quien vemos en *Sub-Mariner Comics* #1 (primavera de 1941) seguiría siendo un héroe rebelde, enemigo de los nazis, y algunas veces también de la humanidad.

Durante sus primeros años de vida los superhéroes se enfrentaron a delincuentes comunes, científicos locos y, de tarde en tarde, a algún supervillano que podía convertirse en la némesis del héroe. Sin embargo, la segunda guerra mundial

[44] Tales eran los orígenes del mestizo Sub-Mariner y el androide Human Torch, (*Marvel Comics* #1, octubre de 1939), de los semidivinos Marvel Boy (*Daring Mystery Comics* #6, septiembre de 1940) y Hurricane (*Captain America Comics* #1, marzo de 1941), o The Whizzer, que obtuvo sus poderes tras recibir una transfusión de sangre de mangosta (*USA Comics* #1, agosto de 1941).

fue un hecho decisivo para muchos artistas y editores judíos,[45] que dieron un nuevo giro de tuerca al género al presentar a los nazis como villanos.

Aunque muchas editoriales mostraron a villanos megalómanos, remedos fácilmente reconocibles de los nazis, M.L.J. Publications fue la primera editorial en mostrar la esvástica nazi en una de sus portadas,[46] además de presentar a un personaje ataviado con las barras y estrellas de la bandera estadounidense, The Shield, un héroe patriótico que no se enfrentaría a villanos o megalómanos ficticios, sino a nazis y a quintacolumnistas a sueldo del Eje.[47] Los artistas de Goodman reaccionaron rápidamente y, al mes siguiente, Sub-Mariner se enfrentaría a las fuerzas navales del Reich.[48]

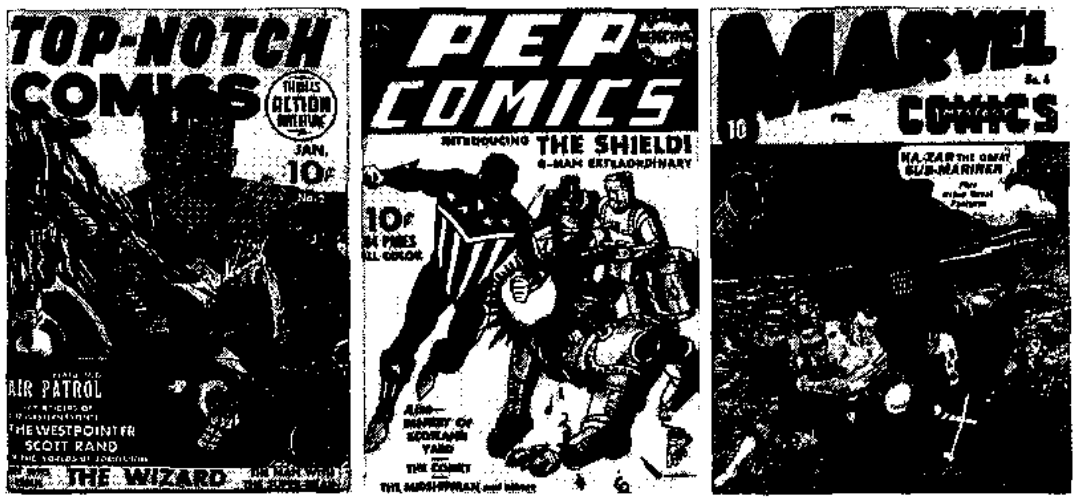


Ilustración 9 - De izquierda a derecha vemos la primera aparición de una esvástica nazi en la portada de un cómic de la que tenemos referencia, la primera aparición de The Shield, y el primer enfrentamiento entre un superhéroe de Timely y las fuerzas nazis. Las portadas son obra de Edd Ashe, Irv Novick y Alex Schomburg respectivamente.

[45] Las atrocidades del antisemitismo y la guerra solían ser conocidas o intuidas por algunos autores a través de la correspondencia (o interrupción de la misma) con amigos y familiares que vivían en Europa. No podemos olvidar que las familias de muchos artistas apenas llevaban una o dos generaciones viviendo en EE.UU., por lo que aún conservaban fuertes lazos con sus familiares en sus países de origen. Un ejemplo serían los tres editores de Timely, que procedían de familias judías europeas: el padre de Joe Simon era inglés y su madre rusa, los de Stanely Lieber eran rumanos y los de Vince Fago italianos.

[46] En *Top-Notch Comics* #2 (enero de 1940), de M.L.J. Publications.

[47] En *Pep Comics* #1 (enero de 1940), de M.L.J. Publications.

[48] En *Marvel Mystery Comics* #4 (febrero de 1940).

Rápidamente los demás héroes de Timely comenzaron a enfrentarse a los nazis, usualmente sobre suelo estadounidense, pero en algunas ocasiones llevando la guerra hasta la propia Alemania, como sería el caso de The Destroyer, personaje creado por Stanley Lieber, que lucharía contra los nazis (que no contra el pueblo alemán) en la propia Europa.[49] Finalmente, Timely creó a su propio héroe patriótico, Captain America,[50] en cuya primera portada se mostraba al héroe golpeando a Hitler. (Ilustración 10)

Hay que advertir que todo esto ocurría antes de diciembre de 1941, es decir, el país todavía no estaba en guerra. Por esta razón la militancia de sus héroes provocó que a las oficinas de Timely comenzasen a llegar cartas de simpatizantes del nazismo, o al menos de la causa del Eje:

> *Nuestro irreverente tratamiento de [Adolf Hitler] les enojó. Nos inundaron con un torrente de cartas furiosas y llenas de odio, y con llamadas obscenas. El tema era "muerte a los judíos". Al principio nos lo tomamos a broma, pero entonces algunos empleados comenzaron a advertir grupos de gente con aspecto amenazador frente [a las oficinas de Timely] y algunos de los empleados comenzaron a tener miedo de salir a almorzar. Finalmente, dimos parte de las amenazas a la policía. Como resultado, un agente en uniforme comenzó a patrullar por los pasillos y las oficinas.*[51]

[49] Su primera aparición y su origen tuvieron lugar en *Mystic Comics* #6 (octubre de 1941).
[50] Debutó en *Captain America Comics* #1 (marzo de 1941).
[51] SIMON, *op. cit.*, p.45.

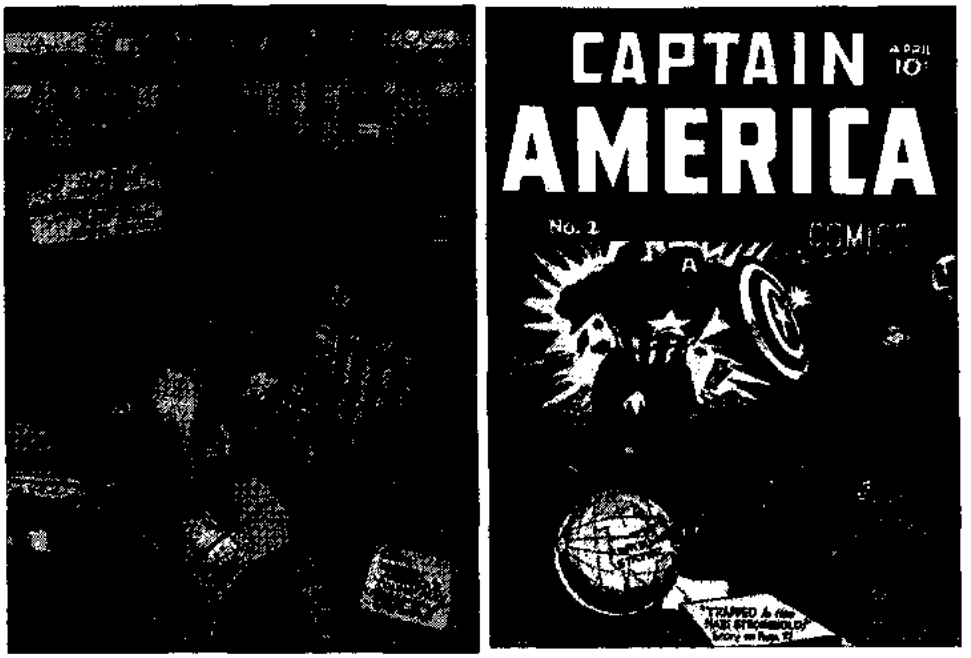


Ilustración 10 – Primeros números de *Captain America Comics*, presentando a Hitler como villano. El parecido entre el escudo triangular de Captain America (izquierda) y el símbolo de The Shield hizo que Timely lo sustituyera por el que vemos a la derecha, redondo, evitándose así problemas legales con M.L.J.

El mismo mes que EE.UU. entraba en guerra contra las potencias del Eje, la editorial All American Publications presentó un nuevo personaje: Wonder Woman[52], que rápidamente se convirtió en todo un éxito de ventas comparable a Superman y Batman. Era la consolidación del subgénero de las superheroínas.

Wonder Woman no era la primera superheroína que aparecía en un cómic, aquel mismo año Timely había presentado a Silver Scorpion,[53] pero no cosechó éxito entre los lectores, desapareciendo tras su tercera aventura. El fracaso de Silver Scorpion bien pudo deberse a unos guiones pobres, un dibujo mediocre y una repetición de clichés. Wonder Woman, por el contrario, poseía unos guiones mejor elaborados, un dibujo diferente y original, además de mostrar elementos sadomasoquistas con cierto disimulo.[54]

[52] En *All Star Comics* #8 (diciembre de 1941).

[53] En *Daring Mystery Comics* #7 (abril de 1941).

[54] El arma de Wonder Woman era un lazo con el que ataba continuamente a sus enemigos. También la propia heroína resultaba encadenada en multitud de ocasiones.

Los intentos de Timely de crear un nuevo personaje femenino no tuvieron demasiado éxito. En 1942 aparecía Miss Fury, una tira de prensa reeditada en formato *comic book*, de cuyas aventuras sólo se publicaron ocho números en cuatro años. En 1943 hacían su debut Miss America y Miss Patriot, versiones femeninas de los héroes Captain America y Patriot.[55] Sólo Miss America logró reaparecer de forma continuada en los siguientes meses, llegando a protagonizar su propio *comic book, Miss America*, un año después.

Finalmente, un subgénero que poseyó más éxito fue el de las aventuras de adolescentes. Frente al superhéroe adulto, aparecieron jóvenes héroes y superhéroes que afrontaban múltiples aventuras tanto solos como en pandilla. Marvel Boy y Secret Stamp[56] no tuvieron demasiado éxito, pero los Young Allies, un grupo de jóvenes entre los que se encontraban los ayudantes de Human Torch y Captain America, Toro y Bucky, llegaron a disfrutar incluso de tres series paralelas centradas en sus aventuras.[57]

Los superhéroes más populares de Timely[58] durante la guerra fueron Sub-Mariner, The Human Torch y Captain America, seguidos de lejos por The Angel, The Young Allies, The Patriot, Miss America, The Destroyer, The Wizzer y The Vision. Es decir, que los superhéroes varones y adultos tuvieron mayor interés para los lectores. Otro elemento a tener en cuenta es el nombre patriótico de alguno de los héroes reseñados, lo que nos da una idea de hasta qué punto los superhéroes de Timely estuvieron ligados a la guerra.

4.2.3.2. LOS FUNNY ANIMALS

Los cómics humorísticos habían cosechado un enorme éxito desde su aparición en la prensa estadounidense a finales del siglo XIX, y habían tenido éxito a la hora de atraer a lectores de todas las edades y sexos.

En los primeros meses de la guerra, Martin Goodman decidió probar suerte con el humor, reconvirtiendo la poco exitosa *Daring Mystery Comics en Comedy Comics* (abril de 1942) a la vez que lanzaba el nuevo título *Joker Comics*,

[55] En *Marvel Mystery Comics* #49 (noviembre de 1943) y *Marvel Mystery Comics* #50 (diciembre de 1943) respectivamente.

[56] Aparecidos por primera vez en *Daring Mystery Comics* #6 (Septiembre de 1940) y *Captain America Comics* #13 (marzo de 1942) respectivamente.

[57] *Young Allies Comics, Kid Comics* y *Amazing/Complete Comics.*

[58] Como índice de popularidad tomamos el número de aventuras que de los mismos se publicaron. El índice utilizado es el creado por NOLAN, Michelle: "The Timely Comics Super-Hero Index (1939-1957)", *Alter Ego* nº 57, EE.UU., TwoMorrows, marzo 2006, pp.3-64.

intercalando durante los siguientes meses historias de corte superheroico con historias cómicas. Aunque estuvieron lejos de ser un fracaso, no debieron suponer el éxito que Goodman esperaba, pues pasado un año ambas series sufrieron profundos cambios.

Ilustración 11 - *Comedy Comics* #9, que continuó con la numeración de *Daring Mystery Comics*, y *Joker Comics* #1 acabaron con el monopolio de los superhéroes en los comic books de Timely.

Más éxito parecía tener la editorial Dell, que desde principios de la década venía publicando aventuras de los personajes de Walt Disney[59]. Los personajes de Disney ya habían alcanzado una enorme popularidad tanto en las salas de cine como en las tiras de prensa, en parte por la originalidad y el atractivo gráfico de animales antropomórficos como Mickey Mouse, Pluto, Goofy o Donald Duck.[60]

Stanley Lieber rápidamente buscó artistas que tuviesen experiencia en la animación, y se preparó para lanzar series de animales a imitación de Dell. En un primer momento, Timely creó algunos personajes propios, pero pronto recurrió a comprar licencias a Terrytoons, un estudio de animación neoyorkino cuyas

[59] Primero de forma intermitente en el título *Four Color*, y mensualmente en *Walt Disney's Comics and Stories*.

[60] Estos personajes vieron la luz en 1928, 1930, 1932 y 1934 respectivamente.

películas, a pesar de tener una calidad sensiblemente inferior a las de los estudios Disney o Warner, disfrutaban de cierta popularidad. Así, con fecha de portada de Julio de 1942 aparecía *Krazy Komics*, y apenas cinco meses después *Terry-Toons Comics*.

Ilustración 12 - El autor de la portada de *Krazy Komics* #1 fue Chad Grothkopf. Se desconoce la autoría de la portada de *Terry-Toons Comics* #1.

Las historias de animales fueron todo un éxito, como demuestra la cantidad de títulos que Timely lanzó. Sólo en 1944 se lanzaron hasta cinco nuevas colecciones, a saber, *Comic Capers, Animated Funny Comic Tunes, Ideal Comics, Super Rabbit* y *Ziggy Pig Silla Seal Comics*. Pero al igual que en las historias de superhéroes, el aumento de títulos y números publicados significó sacrificar la originalidad y sustituirla por fórmulas y clichés.

El universo de los personajes antropomórficos mostraba a animales pequeños o de granja perseguidos por animales salvajes, usualmente más grandes y feroces. Así, animales como cerdos, patos o conejos tomaban el papel de buenos destinados a triunfar al final de la historia, mientras que lobos y zorros eran quienes se llevaban la peor parte.

A imitación de Hoppy The Marvel Bunny, un conejo con superpoderes que publicaba la editorial Fawcett,[61] algunos títulos de Timely presentarían a animales con superpoderes. Al igual que los superhéroes convencionales, estos personajes se enfrentaban a villanos y delincuentes, sólo que en un mundo de animales, menos violento. Uno de estos héroes, Super Rabbit, llegaría a enfrentarse a las fuerzas del Eje, siendo representados los soldados unas veces como perros salvajes, otras como cerdos y seres humanos caricaturizados.[62] Mighty Mouse (Super Ratón en España) apareció demasiado tarde para participar en la guerra.

Ilustración 13 - Los dos animales superhéroes de Timely, Super Rabbit y Mighty Mouse, en *Comedy Comics* #24 (verano de 1944) y *Terry-Toons Comics* #38 (noviembre de 1945).

4.2.3.3. LAS CHICAS

Creados por hombres, los comic books siempre fueron un feudo de personajes masculinos dirigidos a un público que se creía exclusivamente de hombres. Sin embargo, a través de las cartas que las lectoras mandaban a las editoriales, pudo constatarse que éstas también existían.[63]

[61] Su primera aparición tendría lugar en *Funny Animals* #1 (agosto/septiembre de 1942).
[62] En *Comedy Comics* #20 #22 (noviembre y marzo de 1944), *Super Rabbit* #1 (otoño de 1944).
[63] SIMON, *op. cit.*, p.45.

Algunas de estas lectoras empezaron a leer las aventuras de las *good girls*, atractivas y poco vestidas superheroínas pensadas originalmente para el público masculino. Las editoriales rápidamente comprendieron que los cómics protagonizados por mujeres podían atraer a lectores de ambos sexos, lo que se traducía en mejores ventas.

Timely ya había intentado crear personajes femeninos entre 1940 y 1941, aunque éstos habían desaparecido poco después de su aparición. Así, la selvática Zara, la malvada Black Widow y la superheroica Silver Scorpion aparecieron y desaparecieron con idéntica rapidez, sumando entre las tres tan solo una decena de aventuras publicadas.[64] Este fracaso se debió en parte a que las series donde se presentaron dichos personajes no tenían demasiados lectores, lo que llevaría a la desaparición de dichos títulos poco después. También hay que tener en cuenta que tanto el guión como el dibujo eran bastante mediocres para los estándares de la época, lo que impidió que los personajes captasen el interés de los lectores.

En 1943, una vez confirmado el éxito de Wonder Woman y otros personajes similares, Timely decidió volver a lanzar una superheroína propia.[65] Esta vez decidió asegurarse el éxito contando con un guionista y una dibujante experimentados,[66] y apareciendo el personaje en una serie popular y con buenas ventas.[67] La heroína fue llamada Miss America, una versión femenina de Captain America, y rápidamente se convirtió en un éxito.

[64] Sus primeras apariciones tendrían lugar en *Mystic Comics* #2 y #4 (abril y agosto de 1940) y *Daring Mystery Comics* #7 (Abril 1941).

[65] Recordemos que aunque ya se estaba editando un personaje femenino, Miss Fury, éste se publicaba bajo licencia, por lo que no pertenecía a la editorial.

[66] Los elegidos fueron Otto Binder y Pauline Loth, según Fago entrevistado por Jim Amash, *ibidem*.

[67] En *Marvel Mystery Comics* #49 (noviembre 1943).

Ilustración 14 - Miss America, aunque hermosa, no lucía trajes provocativos. En sus primeras apariciones llevaba gafas, aunque acabaría por desecharlas. La imagen corresponde a *Miss America Magazine* #5 (febrero de 1945).

El éxito de Miss America llevó a Timely a darle su propio título: *Miss America Comics* (1944), pero pronto sería desplazada de él, cambiando el título en su segundo número por *Miss America Magazine*, una revista donde además de publicar cómics se incluían consejos de moda, maquillaje y cocina. Tras unas cuantas apariciones más, Miss America acabaría siendo desplazada a las páginas de *Marvel Mystery Comics.*

El fracaso de Miss America a la hora de convertirse en un reclamo para las lectoras puede deberse a la aparición de nuevos personajes, desvinculados de los superhéroes y de los animales, que lograron conectar mejor con el público femenino. Estos personajes fueron: Tessie the Typist, Patsy Walker y Millie the Model,[68] entre otros.

Dibujados en ocasiones por mujeres, siempre guionizados por hombres, estos nuevos personajes presentaban historias de amor y enredos cómicos a imitación

[68] Debutaron en *Joker Comics* #2 (junio de 1942), *Miss America Magazine* #2 (noviembre de 1944) y *Millie the Model* #1 (invierno de 1945).

de las aventuras de Archie,[69] un adolescente medio que vivía un casto triángulo amoroso con dos atractivas muchachas, la morena Veronica y la rubia Betty.

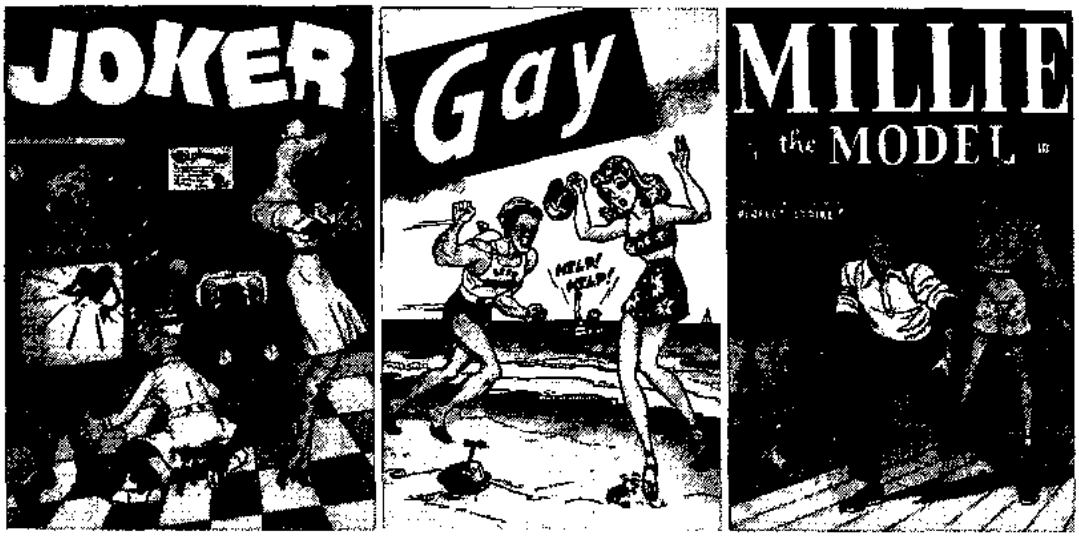


Ilustración 15 - Comenzando desde la izquierda, algunos títulos de chicas: *Joker Comics* #8 (abril de 1943), *Gay Comics* #18 (julio de 1945) y *Millie the Model* #1 (diciembre de 1945).

Los malentendidos románticos se traducían en divertidas situaciones que lograron atraer a un público adolescente más interesado en confusiones amorosas que en las cándidas bromas presentadas en las historias de animales. En 1945, éste todavía era un género pequeño, pero en la posguerra acabaría desbancando a los superhéroes y a los animales.

4.2.4. LAS VENTAS Y EL PÚBLICO[70]

Para entender la repercusión de las historias de Timely, de los *comic books* en general, es necesario estudiar las ventas y el sector de lectores al que se

[69] Archie apareció por primera vez en *Pep Comics* #22 (diciembre de 1941) de la editorial M.L.J., y sus aventuras aún son publicadas sesenta años después.

[70] Al hablar de ventas utilizaremos varios términos que es conveniente explicar, para evitar confusiones a la hora de interpretar los datos. Cuando hablemos de títulos o colecciones nos referiremos a una serie de *comic books* que se edita con cierta periodicidad y similitud de contenidos entre un número y otro, un ejemplo sería *Marvel Mystery Comics*, etc. Al hablar de números editados no nos referimos al número de ejemplares que se imprimen, sino al número de ejemplares originales que se lanzan en cierto periodo de tiempo, así *Captain America Comics*, con una periodicidad mensual, tendrá doce números editados al año. Finalmente por ejemplares publicados o vendidos entenderemos el número total de unidades impresas y distribuidas o vendidas.

dirigían. Algunos historiadores del cómic han dado cifras generales, lo que nos permite conocer la situación de la industria para el periodo que estudiamos: en los primeros momentos de la guerra, en 1942, se producían mensualmente ciento cuarenta y tres títulos[71] y se vendían unos quince millones de ejemplares[72], que pasarían a ser veinticinco millones tan sólo un año después.[73] Acabada la guerra, y por lo tanto acabadas las restricciones de papel, se llegaría hasta los quinientos títulos mensuales y a los sesenta millones de ejemplares vendidos.[74] Si a eso sumamos que un solo cómic solía ser leído varias veces por diferentes personas además del comprador (familiares, amigos), nos encontramos ante un auténtico medio de masas que llegaba a gran parte de la población.

También hay estimaciones generales para el público. En los últimos días de la guerra la revista *Yank* hacía una estimación del número de estadounidenses que leían *comic-books* de forma más o menos regular: Entre los seis y los once años más del 90% de la población. De los doce a los diecisiete más del 80%. Entre los dieciocho y los treinta la cifra variaba ostensiblemente entre los hombres, que sumaban un 41% de lectores, frente a las mujeres, con tan solo un 28%. A partir de los treinta años sólo un 16% de la población leía *comic books*, y de ellos posiblemente muchos solamente para comprobar qué lecturas tenían sus hijos[75].

Estos datos nos permiten concluir que la guerra fue para la industria del *comic book* un periodo de crecimiento continuado, muchas veces sólo limitado por las restricciones de papel y las dificultades para reunir una plantilla. Este auge se debió a varios factores interconectados: en primer lugar, el pleno empleo de la guerra provocó que muchas más familias pudiesen permitirse comprar a sus hijos *comic books* de forma frecuente; el propio hecho bélico retrasaría la implantación de otros medios de ocio, como pudieran ser la televisión, por lo que los cómics encontraban poca competencia; finalmente, el propio ejército de los EE.UU. compraría grandes cantidades de *comic books* para distribuirlo entre a sus tropas, ya que eran productos baratos, patrióticos y que recordaban su hogar al soldado[76].

---

[71] RAPHAEL, Jordan y SPURGEON, Tom, *op. cit.*, p.28.

[72] WRIGHT, Bradford W.: *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*, Baltimore, EE.UU., The Johns Hopkins University Press, 2003, p.31. Ibidem.

[73] SAVAGE JR., William W.: *Comic Books and America*, 1945-1954, Oklahoma, EE.UU., University Oklahoma Press, 1990, p.XI.

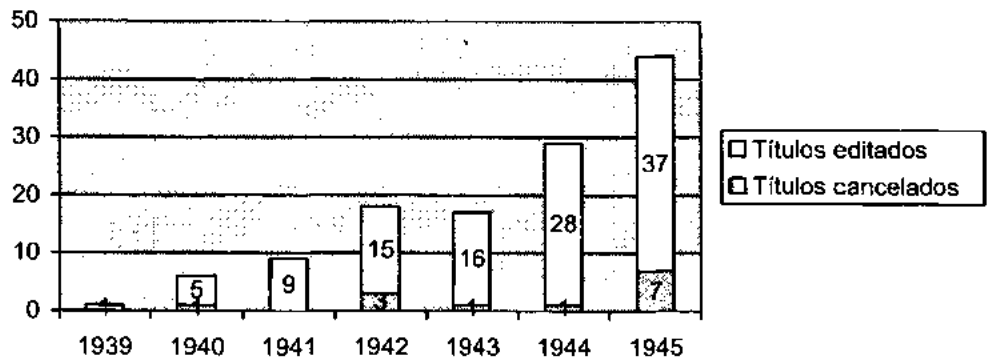
[74] Los datos de *Yank* son citados en WRIGHT, op. cit., p.57.

[75] Phil Seuling entrevistado por Will Eisner en EISNER, Will: *Shop Talk: Conversaciones con Will Eisner*, Barcelona, Norma Editorial, 2005, pp.285-286.

Así, aunque tradicionalmente se ha pensado que los cómics de animales eran para niños pequeños, los de superhéroes para niños más mayores y adolescentes, y las historias de chicas eran para adolescentes y público femenino en general,[77] las cifras de lectores demuestran que, al menos hacia el final de la guerra, no era extraño encontrar lectores de *comic books* que alcanzasen la treintena.

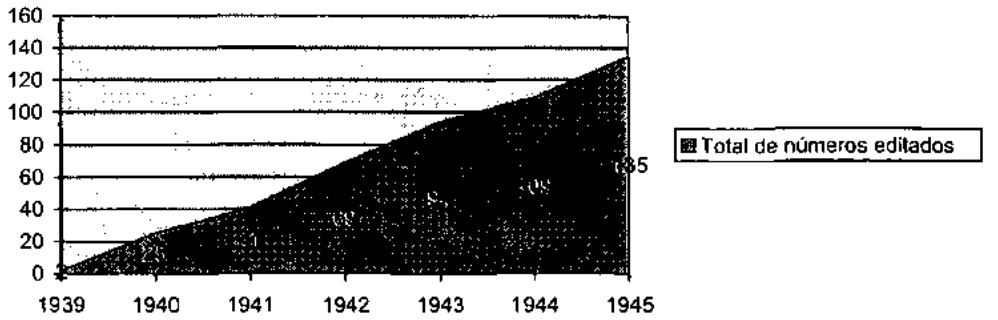
El caso particular de Timely es complejo, igual que el de todas las editoriales de la época. Nunca hubo un intento consciente por parte de la editorial de conocer el género y la edad de sus lectores, y salvo éxitos excepcionales, tampoco se daban a conocer las cifras de ventas. Sin embargo, sí que contamos con suficientes datos para reconstruir de forma global lo que debieron ser las ventas y el público de la empresa dirigida por Goodman.

Aunque no conocemos el volumen total de ventas de Timely, sí sabemos cuantos títulos (Gráfica 2) y cuantos números (Gráfica 3) se editaban anualmente. Entenderemos el incremento de títulos y números editados como una señal de buenas ventas, es decir, se aumentaba la oferta porque existía una demanda por satisfacer. Al contrario, la cancelación de títulos significará un fracaso de ventas, ya fuera por problemas de distribución (no será el caso de Timely) o porque el género o la calidad del producto no hubiese atraído a los lectores.



Gráfica 2 - Fuente de elaboración propia.

[77] DANIELS, *op. cit.*, p.53.



Gráfica 3 - Fuente de elaboración propia.

El análisis de estos datos nos permite afirmar que Timely conoció un crecimiento continuado desde su creación en 1939 hasta el propio fin de la guerra. Hemos de recordar que sus primeros *comic books* salieron al mercado a finales de 1939, lo que explica la reducida producción de dicho año.

Si acaso, podemos observar un crecimiento algo menor en 1943, donde el aumento de números editados no significó la aparición de excesivos nuevos títulos, mientras que en 1944 la aparición de una gran cantidad de nuevos títulos no fue pareja a la cantidad de números editados. Posiblemente esto sea debido al racionamiento de papel, aunque el rol propagandístico que jugaban los cómics de Goodman le permitieron recibir un trato favorable por parte del gobierno, lo que se tradujo en un mayor suministro de papel.[78] Frente al crecimiento atenuado de Timely, otras editoriales vieron reducidas las cantidades de papel que utilizaban entre el 15-20%.[79]

Una vez acabada la guerra, el crecimiento de Timely sería mayor que nunca, contando con nueve nuevos títulos y veintiséis números editados más que el año anterior. Este crecimiento fue generalizado en todas las editoriales durante la posguerra, pues libres de la restricción de papel y contando con el doble de artistas que antes (los que volvían de la guerra y quienes los habían sustituido) nada les impedía multiplicar su producción.

Significativo es estudiar también el número de títulos cancelados. Las fechas claves son 1942, el primer año de contienda, y 1945, que marcó el fin de la guerra, en los cuales la editorial canceló uno de cada cinco títulos que publicaba (Gráfica 2). Una explicación para 1942 podría ser el deseo de publicar aventuras de

[78] DANIELS, *op. cit.*, p.53.
[79] WRIGHT, *op. cit.*, p.31.

animales y personajes humorísticos, lo que llevó a la editorial a cancelar sus series peor vendidas y a sustituirlas por nuevos personajes y/o géneros. Sin embargo las cancelaciones de 1945 tuvieron un carácter diferente: el aumento de la producción fue tal que el mercado no pudo absorberla, lo que conduciría a las editoriales a competir en una auténtica lucha de géneros y personajes nuevos, que acabó perjudicando principalmente a los superhéroes,[80] posiblemente por no ser capaces de cambiar la estructura de sus historias, siendo desbancados lentamente por nuevos géneros, más atractivos a ojos de los lectores y lectoras.

Aunque no tengamos cifras exactas, sí hay aproximaciones para algunos títulos y periodos. Por ejemplo, sabemos que el primer gran éxito de ventas de Timely fue *Captain America Comics* #1, con unas ventas de un millón de ejemplares.[81] Desde 1942 y hasta 1945 los títulos tuvieron aproximadamente tiradas de entre doscientos mil y medio millón de ejemplares, resultando vendidos el 90% de las tiradas.[82] Cualquier título que superase dicho porcentaje de ventas era un éxito, mientras que las series que no alcanzaban dicho mínimo eran primero canceladas, y a continuación sustituidas por otros títulos.

4.2.5. LOS BENEFICIOS

4.2.5.1. LOS BENEFICIOS DE LA EDITORIAL

Puesto que un *comic book* valía diez centavos, de los cuales la editorial sólo ganaba cinco centavos y un cuarto,[83] el beneficio de las editoriales residía en unos costes de producción reducidos y en tiradas muy amplias. Estas ganancias, que para Timely oscilarían entre los diez mil y los veinticinco mil dólares en bruto durante los años de la guerra,[84] se incrementarían luego con las suscripciones, la inclusión de publicidad, la venta de licencias y las retribuciones del Ejército.

Las suscripciones eran ofertas que aparecían en todas las series. Si un lector quería recibir los próximos doce números de su serie preferida sólo tenía que mandar un dólar a la editorial. El lector ahorraba veinte centavos y la editorial el pagarle a la distribuidora, por lo que ganaba unos treinta y cinco centavos más

[80] De las siete colecciones canceladas, cuatro de ellas eran de superhéroes.

[81] DANIELS, *op. cit.*, p.37. Una cifra algo más baja, novecientos mil ejemplares, la da Jack Kirby en su entrevista con Will Eisner, en EISNER, Will: *Shop Talk: Conversaciones con Will Eisner*, Barcelona, Norma Editorial, 2005, p.212.

[82] Fago entrevistado por Jim Amash, *ibidem*.

[83] WRIGHT, *op. cit.*, p.14 y 15.

[84] Tomando en cuenta las estimaciones de Vince Fago de tiradas de entre doscientos mil y medio millón de ejemplares por título.

con cada pedido, de lo que luego se descontaría el envío postal. Esta cantidad puede parecer pequeña, pero cuando las oficinas de Timely se llenaron con cartas de suscripciones para *Miss America Comics* en 1944, se reunieron veinte mil dólares en apenas medio mes.[85]

En cuanto a la publicidad, hemos de distinguir entre dos tipos (Ilustración 16). La primera sería la que la propia Timely hacía dentro de sus publicaciones para dar a conocer sus títulos y personajes, lo que obviamente no reportaba beneficios económicos (al menos no inmediatos). Luego tendríamos la publicidad contratada, que inicialmente iba dirigida a niños.

Ilustración 16 - A la izquierda, un ejemplo de autopromoción de los personajes de Timely, en *Marvel Mistery Comics* #20 (junio de 1941). A la derecha, una página de publicidad pagada en *Marvel Mystery Comics* #4 (febrero de 1940), donde podemos ver un catálogo de juguetes, entre los que encontramos un traje de policía montada, un revolver de fogueo, un submarino y un tanque de juguetes, máquinas para sumar e incluso una licencia de matrimonio.

Posteriormente, ya durante la guerra, la publicidad también iría dirigida a los adolescentes, a los que se ofrecían soluciones para su aspecto físico u oportunidades de aprender un oficio (Ilustración 17).

[85] Vince Fago entrevistado por Jim Amash , *ibidem.*

Ilustración 17 - A la izquierda, un nuevo y sorprendente método científico nos ofrece mejorar nuestro aspecto quitándonos las espinillas por sólo un dólar, en *Marvel Mistery Comics* #48 (octubre de 1943). A la derecha, un manual nos permite conocer todos los secretos mecánicos de los automóviles, en *Marvel Mistery Comics* #20 (junio de 1941).

En cuarto lugar tenemos las licencias para fabricar juguetes o protagonizar seriales. No obstante, los personajes de Timely nunca llegaron a ser iconos comparables a Superman, Batman o Captain Marvel. Solamente Captain America llegaría a protagonizar su propio serial, aunque Timely no recibió ningún dinero por él.[86]

Finalmente, Timely obtendría una retribución por su apoyo al esfuerzo bélico. Prácticamente todas las editoriales publicitaron dentro de sus páginas los bonos de guerra, el reciclaje y las actitudes patrióticas.

[86] Según Joe Simon, Martin Goodman quiso dar más publicidad a sus personajes a través de un serial. Puesto que los efectos especiales de la época no permitían hacer historias de hombres en llamas o héroes acuáticos, Goodman centró sus esfuerzos en realizar el serial de su otro personaje estrella: Captain America. Para asegurarse de que la producción salía adelante, Goodman se ofreció a no cobrar por los derechos. SIMON, *op. cit.*, pp.62-63.

con cada pedido, de lo que luego se descontaría el envío postal. Esta cantidad puede parecer pequeña, pero cuando las oficinas de Timely se llenaron con cartas de suscripciones para *Miss America Comics* en 1944, se reunieron veinte mil dólares en apenas medio mes.[85]

En cuanto a la publicidad, hemos de distinguir entre dos tipos (Ilustración 16). La primera sería la que la propia Timely hacía dentro de sus publicaciones para dar a conocer sus títulos y personajes, lo que obviamente no reportaba beneficios económicos (al menos no inmediatos). Luego tendríamos la publicidad contratada, que inicialmente iba dirigida a niños.

Ilustración 16 - A la izquierda, un ejemplo de autopromoción de los personajes de Timely, en *Marvel Mistery Comics* #20 (junio de 1941). A la derecha, una página de publicidad pagada en *Marvel Mystery Comics* #4 (febrero de 1940), donde podemos ver un catálogo de juguetes, entre los que encontramos un traje de policía montada, un revolver de fogueo, un submarino y un tanque de juguetes, máquinas para sumar e incluso una licencia de matrimonio.

Posteriormente, ya durante la guerra, la publicidad también iría dirigida a los adolescentes, a los que se ofrecían soluciones para su aspecto físico u oportunidades de aprender un oficio (Ilustración 17).

[85] Vince Fago entrevistado por Jim Amash , *ibidem.*

Ilustración 17 - A la izquierda, un nuevo y sorprendente método científico nos ofrece mejorar nuestro aspecto quitándonos las espinillas por sólo un dólar, en *Marvel Mistery Comics* #48 (octubre de 1943). A la derecha, un manual nos permite conocer todos los secretos mecánicos de los automóviles, en *Marvel Mistery Comics* #20 (junio de 1941).

En cuarto lugar tenemos las licencias para fabricar juguetes o protagonizar seriales. No obstante, los personajes de Timely nunca llegaron a ser iconos comparables a Superman, Batman o Captain Marvel. Solamente Captain America llegaría a protagonizar su propio serial, aunque Timely no recibió ningún dinero por él.[86]

Finalmente, Timely obtendría una retribución por su apoyo al esfuerzo bélico. Prácticamente todas las editoriales publicitaron dentro de sus páginas los bonos de guerra, el reciclaje y las actitudes patrióticas.

[86] Según Joe Simon, Martin Goodman quiso dar más publicidad a sus personajes a través de un serial. Puesto que los efectos especiales de la época no permitían hacer historias de hombres en llamas o héroes acuáticos, Goodman centró sus esfuerzos en realizar el serial de su otro personaje estrella: Captain America. Para asegurarse de que la producción salía adelante, Goodman se ofreció a no cobrar por los derechos. SIMON, *op. cit.*, pp.62-63.

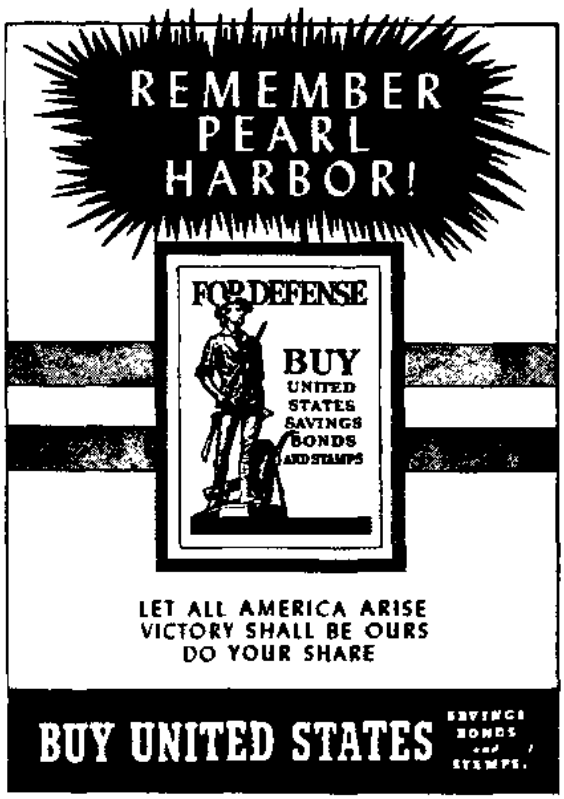


Ilustración 18 - Una llamada patriótica a los lectores de Timely en *Mystic Comics* #9 (junio de 1942).

Dos ejemplos de dicha retribución los hemos visto en el epígrafe anterior: la no reducción del suministro de papel y la compra de comic books para entregarlos a las tropas. Pero además, según Vince Fago, la gratitud del Ejército a la labor de Timely permitió que ninguno de los parientes reclutados de Goodman fuese enviado fuera de EE.UU. a combatir.[87]

4.2.5.2. LOS BENEFICIOS DE LOS EMPLEADOS

Entre 1939 y 1940 apenas tenemos datos de los sueldos que cobraban los dibujantes y guionistas que hacían los cómics de Timely. Esto es debido a que Goodman pagaba a Funnies Inc. por el cómic completo, y ellos se encargaban de tratar con los artistas en condiciones que nos son desconocidas. Sabemos que Joe Simon cobraba seis dólares por página (dibujada, entintada y rotulada,

[87] Vince Fago entrevistado por Jim Amash , *ibidem*.

a veces también guionizada),[88] pero esta cantidad podía variar (aunque seguramente no ostensiblemente) según la calidad y la velocidad del autor. Los guionistas, cuando los había, ganaban mucho menos.

Cuando Goodman terminó su relación con Funnies Inc., ofreció a todos los artistas que trabajaban en sus cómics un aumentó de sueldo y la seguridad de un empleo fijo, con lo que se aseguró una plantilla propia. Los sueldos de los empleados podían variar considerablemente: Joe Simon cobraba ochenta y cinco dólares a la semana[89] en 1941; Allen Bellman ganaba veinticinco dólares semanales en 1942, aunque esto puede ser debido a su inexperiencia, pues unos meses después, ya pulido su estilo, pasó a cobrar cuarenta y cinco dólares semanales;[90] En los momentos álgidos de la guerra, Marcia Snyder recibía noventa dólares a la semana, aunque este sueldo puede ser más elevado de lo normal por el hecho de que venía de hacer tiras de prensa;[91] Vince Fago ganaba doscientos cincuenta dólares a la semana en 1943, una suma que él mismo consideraba realmente alta para la época.[92]

La necesidad de trabajar como autónomos una vez acababan las horas de oficina parece indicar que muchos artistas no encontraban suficiente su sueldo, aunque también hay que tener en cuenta que los que habían empezado a trabajar a mediados y finales de los años treinta habían comenzado a formar familias, lo que acarreaba mayores gastos. La ventaja del trabajo como autónomo eran los incrementos de tarifa que los artistas podían recibir si al editor le gustaba su trabajo. En 1940, por una página de guión se pagaba entre cincuenta centavos y un dólar, y la de dibujo a quince dólares, ocho para el dibujante y siete para el entintador.[93]

Los sueldos de los autónomos comenzaron a subir con la guerra. Las tarifas medias de algunas editoriales eran de quince dólares por la página dibujada a lápiz, diez por el entintado, dos por el rotulado y entre cinco y siete por página de guión.[94]

---

[88] SIMON, *op. cit.*, p.23.

[89] Joe Simon entrevistado por Mark Evanier en "More Than Your Average Joe", *Jack Kirby Collector* #25, EE.UU., TwoMorrows, Agosto 1999. Una edición digital de la entrevista puede leerse en: http://twomorrows.com/kirby/articles/25simon.html

[90] Allen Bellman entrevistado por Michael J. Vassallo, *ibidem.*

[91] Vince Fago entrevistado por Jim Amash , *ibidem.*

[92] *Ibidem.*

[93] RAPHAEL, Jordan y SPURGEON, Tom, *op. cit.*, pp.23 y 25.

[94] FEIFFER, Jules: *The Grat Comic Books Heroes*, Seattle, EE.UU., Fantagraphics Books, 2003, p.68.

Las tarifas de Timely fueron algo mayores. Tanto Stanley Lieber como Vince Fago solían dar largos paseos con los artistas, discutir sobre su trabajo y finalmente subirles la tarifa por página. Así se aseguraban que los mejores dibujantes siguiesen interesados en producir para Timely, evitando que buscasen trabajo en la competencia. Los guionistas llegaron a cobrar alrededor de siete u ocho dólares, y cada dibujante vio aumentada su tarifa varias veces a lo largo del año, aunque la calidad y la rapidez del artista influían en la cantidad de aumentos que tuviera.[95] Sin embargo, debido a la inflación que conllevó la guerra, estas subidas de sueldo probablemente resultaran menos fabulosas de lo que a simple vista parecen.

Una vez terminada la contienda, los sueldos debieron congelarse, si no disminuir, ya que las editoriales dispusieron de muchos más artistas gracias a la desmovilización.

Los sueldos también dependían de qué genero se dibujara. Por ejemplo, se consideraba que el trazo menos realista de un cómic de animales era más rápido y fácil de hacer, y en consecuencia requería menos esfuerzo que el de uno de superhéroes, por lo que se pagaba menos a los autores de animales.[96]

Los dibujantes no solían cobrar porcentajes de ventas de los cómics, ni mucho menos porcentajes de los beneficios que dieran las licencias. Sólo Joe Simon y Jack Kirby llegaron a apalabrar un cuarto de los beneficios, aunque finalmente Martin Goodman les dio mucho menos.[97] Los originales tampoco se devolvían a los autores, no porque tuviesen valor real, sino porque se consideraba que el autor ya no tenía derechos sobre su obra una vez la vendía.

Trabajar haciendo cómics no abría casi ninguna puerta fuera del negocio. A pesar de la labor patriótica que jugó durante la guerra, la industria del cómic carecía de prestigio,[98] por lo que los artistas que lograban pasar a otros campos (novela, pintura, dibujo publicitario, etc.) lo hacían no por haber trabajado en los cómics, sino a pesar de ello. No obstante, trabajar para la industria del cómic trajo ventajas a algunos pocos de los artistas reclutados, pues los guionistas podían trabajar redactando propaganda, y los dibujantes haciendo carteles o incluso cómics para el ejército.[99]

---

[95] Vince Fago entrevistado por Jim Amash , *ibidem*.

[96] DANIELS, *op. cit.*, p.53.

[97] En el apéndice dedicado a los editores se narra más ampliamente este episodio. SIMON, *op. cit.*, pp.52-53.

[98] DANIELS, *op. cit.*, p.41.

[99] Tal fue el caso de Joe Simon y Stanley Lieber.

Podemos terminar concluyendo que, por su volumen de producción y por su tirada, Timely Comics resultó ser un negocio cada vez más rentable. Sus beneficios debieron ser enormes durante los años de guerra, pues se llegó a invertir unos cien mil dólares en material de reserva.[100] Curiosamente dicha reserva nunca fue utilizada, pero comprando cuanto guión y dibujo se le ofrecía Timely evitó que dicho material acabara en manos de la competencia.

[100] Vince Fago entrevistado por Jim Amash , *ibidem*.

5
EL MENSAJE DE LOS CÓMICS TIMELY

Toda imagen cuenta una historia y, por tanto,
es una forma importante de documento histórico.
Francisco Alia Miranda[1]

Las historias publicadas en los comic books de Timely, igual que las de otras muchas editoriales, procuran mostrar un universo fácilmente inteligible para los lectores. Incluso cuando las historias tratan sobre mundos fantásticos o futuristas, los valores de los personajes y las relaciones entre los mismos no son más que una transposición de los valores y actitudes que imperan entre finales de los años 30 hasta mediados de los 40 (Ilustración 1). En otras palabras, los cómics nos hablan, aún sin saberlo, sobre la sociedad en la que han sido hechos.

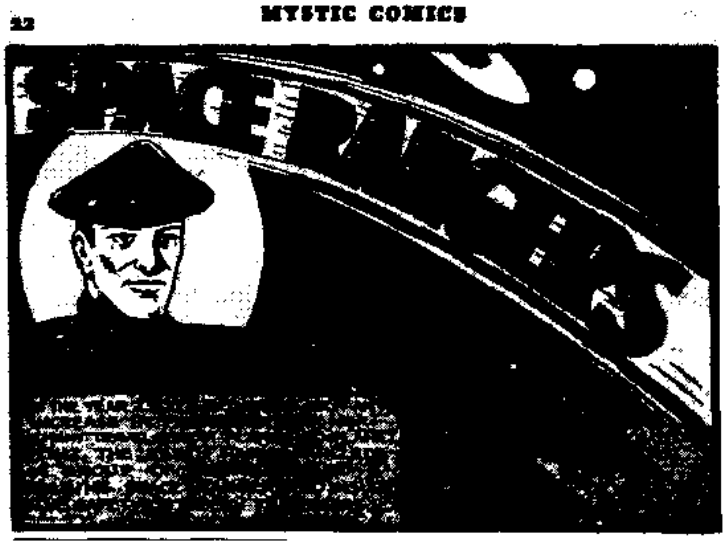


Ilustración 1 - Los Space Rangers del año 2300, a pesar de usar naves espaciales y pistolas de rayos, emplean los mismos métodos y combaten idénticos crímenes que los policías estadounidenses de mediados del siglo XX. El objetivo de las historias no es mostrar cómo puede ser la sociedad futura, sino narrar una historia que el lector pueda entender y con la que incluso pueda identificarse, haciéndola más atractiva mediante la inclusión de elementos de ciencia-ficción. *Mystic Comic* #2 (abril de 1940).

Pero la sociedad que vemos no es el mundo real, sino tan solo un reflejo de éste. En algunas ocasiones dicho reflejo es bastante fiel a la realidad; en otras, los artistas recurren a estereotipos que hoy nos podrán parecer machistas, racistas

[1] ALIA MIRANDA, Francisco: *Técnicas de investigación para historiadores: las fuentes de la Historia*, Editorial Síntesis S.A., 2005, p.355.

o simplemente erróneos, pero que en la época que estudiamos están extendidos, siendo frecuentemente utilizados en otros medios, como la literatura, el cine o los seriales radiofónicos. Estas fórmulas y clichés nos pueden resultar útiles para entender los prejuicios, la mentalidad y la forma de entenderse a sí misma que tiene una sociedad.

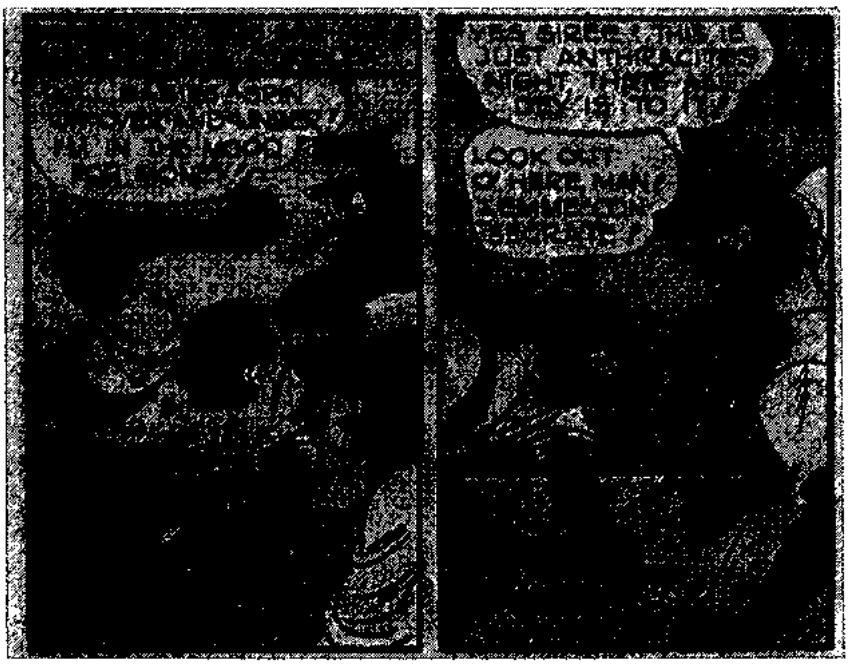


Ilustración 2 - Las cabezas calvas, las narices redondas y los labios gigantescos con que se representa a los afroamericanos responden a una iconografía previa y fácilmente reconocible por el lector, a pesar de no ser un reflejo fiel de la realidad. *Pep Comics #18* (agosto de 1941), editado por M.L.J. Comics.

Finalmente, hemos de tener en cuenta que la segunda guerra mundial provoca la alteración de algunos roles tradiciones y ciertos hábitos sociales: las mujeres, los adolescentes, las minorías... los años previos a la guerra pueden llegar a mostrar imágenes totalmente contrarias a las que encontramos durante el conflicto, pero también totalmente contrarias a las que existieron en la posguerra. Por ello, conocer el contexto es tan importante como analizar las imágenes.[2]

[2] BURKE, Peter: Visto y no visto. *El uso de la imagen como documento histórico, Barcelona*, Crítica S.L., 2001, pp.46-47.

5.1. BUENOS Y MALOS, HÉROES Y DELINCUENTES

Dirigidos a niños, nacidos en el seno de una cultura judeocristiana, los *comic books* muestran entre 1939 y 1941 el eterno conflicto entre las fuerzas del bien y del mal. En las viñetas, bien y mal son términos absolutos, no habiendo punto medio en el que refugiarse. A partir de 1942 y hasta 1945 la situación bélica obligará a continuar presentando una división entre buenos y malos, a pesar de que el público ya no sea solamente infantil.

En los *comic books* de Timely el gobierno, las leyes, los ciudadanos y las costumbres de EE.UU. son considerados como encarnaciones del bien. Cierto es que en la sociedad existen ricos y pobres, felices e infelices, pero todos aquellos que se esfuercen y lo merezcan acabarán triunfando. Personas ricas como Mr. Million, "*amigo del pobre y protector del débil*"[3] rondan por las zonas pobres ayudando a los más necesitados, demostrando así que la justicia existe. Vemos pues una sociedad que se autorregula, por lo que no existen conflictos internos.[4] La amenaza, pues, es exterior.

El conflicto aparece cuando las fuerzas del mal amenazan el *status quo*, ya sea directa (con ejércitos o actos violentos)[5] o indirectamente (mediante la mentira, el engaño y la corrupción).[6] Es entonces cuando aparece el héroe, casi siempre un personaje masculino, que pone todo su empeño al servicio del Bien y la justicia.

Ilustración 3 - La criminalidad no tiene causas sociales, puesto que el criminal disfruta con el crimen, no sólo con los beneficios que éste le reporta. De ahí que en ocasiones deje su sello en el lugar del crimen. *Mystic Comics* #3 (junio de 1940).

[3] *Daring Mystery Comics* #07 (marzo de 1941).

[4] WRIGHT, Bradford W.: *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*, Baltimore, EE.UU., The Johns Hopkins University Press, 2003, p.35.

[5] El más claro ejemplo serán los mafiosos, y posteriormente los nazis y japoneses.

[6] Las mujeres fatales que intentan seducir al héroe o, en los cómics para chicas, las rivales de la protagonista que intentan usar sus "malas artes" para quitarle el novio.

Pero los héroes son reconocidos no sólo por sus acciones y valores, sino también por su físico. Hermosos, bien formados y varoniles representan el ideal de belleza masculina, además de ser inteligentes, desinteresados y virtuosos (Ilustración 4).[7]

Ilustración 4 - Dos ejemplos de los cuerpos y bien construidos de los héroes. Marvel Boy en *Daring Mystery Comics* #6 (septiembre de 1940) y Sub-Mariner en *Marvel Mystery Comics* 21 (Julio de 1941).

Por el contrario, el malo es feo, muchas veces incluso deforme, mezquino, envidioso y generalmente menos inteligente que el héroe (Ilustración 5).[8] El cuerpo es, por lo tanto, un reflejo del carácter de los personajes.

[7] La imagen del héroe no es muy diferente de la imagen del líder viril y atlético que el arte oficial suele utilizar. BURKE, *op. cit.*, p.88.

[8] Una excepción será el caso de las villanas, que por lo general serán muy hermosas. En tales casos no será su cuerpo, sino su vestimenta la que nos demuestre su verdadero ser. En el epígrafe la mujer desarrollaremos dicha idea.

Ilustración 5 - Dos ejemplos de villanos: un agente nazi (izquierda) en *Captain America Comics* #7 (octubre de 1941), y un gangster (derecha) en *All Winners Comics* #2 (otoño de 1941).

El héroe y el villano también se diferencian en la forma que tienen de luchar. Los héroes luchan en solitario, o en todo caso acompañados de un joven ayudante. Si llega el caso, pueden matar en defensa propia, aunque no hay crueldad en ello. El villano sí que mata, muchas veces de manera terrorífica y cruel, sin que su víctima tenga tiempo de reaccionar. A la hora de enfrentarse al héroe usa todo tipo de trucos sucios, algunos sutiles como es drogarlo o seducirlo (sólo en caso de que hablemos de una villana, pues los villanos nunca seducen a las heroínas), y otros más obvios como utilizar rehenes (la novia, el ayudante adolescente) o atacar con superioridad numérica.

Cuando los nazis y los japoneses aparecen son representados como villanos, puesto que los nazis recurren a la guerra relámpago y al terror, y los japoneses a los ataques por sorpresa. Frente a ellos, dentro de los cómics, los soldados estadounidenses respetarán las reglas de la caballerosidad, aun cuando su situación sea desesperada.

La victoria del héroe está garantizada a pesar de las dificultades, puesto que tanto su voluntad como su inteligencia son mayores que las de los villanos (Ilustración 6). La lucha contra los criminales o los tiranos se da por ganada, siendo la aparición del héroe un factor que agiliza la victoria y ahorra recursos y vidas. El individualismo del héroe, en última instancia, mejora un sistema que ya de por sí se nos describe como casi perfecto.

Ilustración 6 - Herido, desarmado y superado en número, el detective Ferret no tendrá problemas en derrotar a los criminales, controlar la situación y salvar el día. *Marvel Mystery Comics* #8 (junio de 1940).

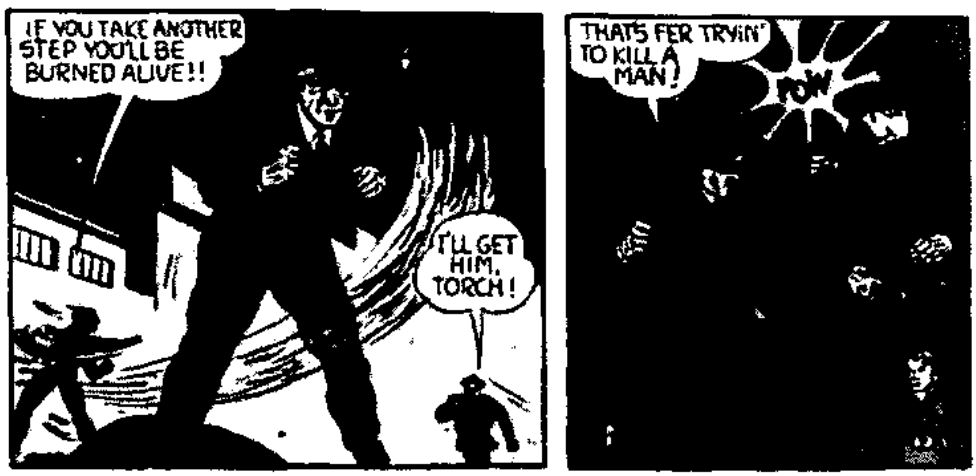


Ilustración 7 - Una vez Human Torch ha encontrado al delincuente, la policía puede hacer su trabajo. El héroe no sustituye a la justicia, al contrario, la complementa y permite que funcione aún mejor. *Marvel Mystery Comics* #10 (agosto de 1940).

La conclusión de la historieta se caracteriza por no presentar cambio alguno en el héroe ni su entorno. De hecho, puede decirse que, ante una nueva situación, el héroe actúa para evitar que su universo cambie. Así, aun cuando Human Torch sea confundido con un villano[9] o Sub-Mariner intente dominar el mundo[10], al final tanto los héroes como su mundo volverán al punto de partida que sus lectores conocen.[11]

El destino final del villano es acabar en manos de la justicia. Algunas veces será una justicia poética, muriendo el malvado víctima de su propia crueldad, como cuando el nazi Red Skull muere víctima de su propio veneno mientras intenta matar a Captain America y a su joven asistente Bucky.[12] Otras veces será la justicia de los hombres la que se encargue de los malvados.

La justicia estadounidense es, en un mundo en blanco y negro, perfecta e infalible. "*¡Que se enteren todos los criminales!*" exclamará Captain America "*¡La América que despierta* [por el estallido de la guerra] *no mostrará piedad alguna! ¡La justicia triunfará siempre!*"[13]

Sólo algunas veces, sobre todo a partir del fin de la guerra, podremos ver la ejecución de algún criminal. El sistema judicial nunca se equivoca, y la muerte no es más que una forma de pagar por los nefastos crímenes que el villano libremente decidió cometer. (Ilustración 8)

[9] *Human Torch Comics* #6 (diciembre de 1941).

[10] *Human Torch Comics* #5 (verano de 1941).

[11] Esto se debe, en gran medida, a que las historias son pura fórmula. Sólo cuando las ventas son malas o se piense que éstas pueden mejorar habrá cambios que modifiquen permanente el mundo de los personajes.

[12] *Captain America Comics* #1 (marzo de 1941).

[13] *Captain America Comics* #13 (abril de 1942).

Ilustración 8 - Imagen de *Captain America Comics* #45 (marzo de 1945), en la que un guardia increpa al condenado a muerte *"¡Es hora de pagar tu deuda con la sociedad!"*

En definitiva, el mundo que Timely presenta está dividido entre las fuerzas del bien y del mal. El camino del mal puede parecer un camino fácil y cómodo, pero acaba conllevando un castigo.

5.2. LÍDERES, GOBIERNOS Y SISTEMAS

Puesto que Timely presenta a EE.UU. como una encarnación del Bien, el sistema político estadounidense no tiene más remedio que ser bueno, admirable y universal.

Dentro de cada país, la figura del gobernante es de vital importancia. Los buenos gobiernos son controlados por líderes justos y respetuosos con las tradiciones, mientras que los malos regímenes están bajo el mando de déspotas tiránicos. Así, igual que la justicia cuenta con sus propios héroes, el gobierno de EE.UU. cuenta con la figura épica del presidente Roosevelt, que ha vencido a la Depresión[14] igual que los héroes derrotan a los villanos. El reverso de la moneda son los tiranos, que juegan el papel de villanos.

Ilustración 9 - A la izquierda, un déspota cuyo símbolo en forma de aspa resulta claro trasunto de la esvástica nazi en *Mystic Comics* #1 (marzo de 1940). A la derecha, Hercules y Roosevelt juntos en la portada de *Mystic Comics* #4 (agosto de 1940).

[14] WRIGHT: *op. cit.*, p.23.

Algunos personajes de Timely combinan el ser adalides del Bien con su liderazgo sobre reinos o tribus donde, curiosamente, no existe la democracia. Así, los héroes selváticos Zara y Ka-Zar gobiernan sobre los salvajes de sus respectivas junglas sin que nadie se les oponga, mientras que Sub-Mariner es el monarca absoluto de un reino subacuático.[15]

¿Acaso no es una contradicción que los héroes de la libertad y la justicia sean monarcas absolutos? Ciertamente no: hay que tener en cuenta que tanto Zara como Ka-Zar provienen de la civilización y son anglosajones, lo que les da un estatus superior al del nativo africano. El hombre blanco entiende la jungla mejor que quienes la habitan, lo que le permite ayudar a los nativos a superar los obstáculos y a vivir en paz y libertad, de ahí su liderazgo.[16] Bajo un disfraz paternalista queda justificado el colonialismo y el imperialismo, pues sus consecuencias son benignas, aun cuando modifiquen bruscamente la forma de vida de los indígenas y les impida decidir por ellos mismos.[17] En el caso de Sub-Mariner, su pueblo siempre ha sido gobernado por reyes, por lo que su reinado se basa en una tradición aceptada por todos, y por lo tanto justa.

Ilustración 10 - En esta viñeta de *Red Raven Comics* #1 (agosto de 1940) descubrimos que Hitler no es realmente un ser humano, sino el rey de los infiernos disfrazado de mortal.

[15] La primera en *Mystic Comics* #2 (abril de 1940) y ambos héroes en *Marvel Comics* #1 (noviembre de 1939). Sub-Mariner llega a ser monarca tras la muerte de su abuelo, víctima de un bombardeo nazi en *Sub-Mariner Comics* #1 (primavera de 1941).

[16] Esta idea no es original de Timely, sino que ya era desarrollada en las aventuras de Tarzan.

[17] WRIGHT, *op. cit.*, p.36.

La diferencia entre los héroes gobernantes que aparecen en Timely y los dictadores es sustancial. Los primeros se preocupan por su pueblo, compuesto por gentes que por tradición o limitación cultural no son capaces de vivir en una democracia. Los segundos, al contrario, no sienten ninguna inquietud por su pueblo, al que no dudan en aterrorizar o engañar para beneficio propio (Ilustración 10). Además, los pueblos dominados por los tiranos sí tienen, según Timely, una tradición democrática o, en su defecto, un ansia de libertad.[18] (Ilustración 11)

Ilustración 11 - El regreso del buen gobierno, representado en un benigno y anciano monarca, es celebrado por los germanos de la Edad Media en *Captain America Comics* #4 (junio de 1941).

[18] Así, en una clara transposición de Hitler, Captain America y Bucky se enfrentarán al monarca germano Iván el Terrible, que ha desplazado al auténtico gobernante. Aunque ambos son monarcas, el primero es una encarnación del mal, mientras el segundo una encarnación del bien y de la justicia en *Captain America Comics* #04 (junio de 1941).

La democracia, basada en la voluntad del pueblo (aunque sea mediante la elección de representantes) garantiza tanto la igualdad como la libertad. Da igual la raza o procedencia de los ciudadanos estadounidenses, puesto que la democracia les permite a todos ser iguales (Ilustración13). Por el contrario, los totalitarismos no sólo tendrán un único líder, sino que éste poseerá una ideología expansionista, a la par que manipulará la información y hará uso de la represión para garantizar su liderazgo.

Así, fascismo, nazismo y comunismo soviético son vistos por Timely como caras de la misma moneda. No obstante, Timely apenas representa al comunismo, salvo contadas excepciones. (Ilustración 12)

Ilustración 12 - Merzah the Mystic *"protege su país del comunismo y del fascismo"*, a la par que recuerda que *"en América hay más de trescientos mil espías extranjeros"*, es decir, uno de cada quinientos habitantes trabaja para el enemigo. *Mystic Comics* #4 (agosto de 1940).

Ahora bien, puesto que las dictaduras totalitarias mantienen cautiva la voluntad del pueblo, Timely deja bien claro que el pueblo alemán es inocente, y aún más los inmigrantes alemanes que viven en EE.UU. Así, en su guerra desde el corazón de Alemania, The Destroyer encuentra multitud de aliados que se oponen a Hitler. En sus campañas de sabotaje, los quintacolumnistas nazis no encuentran el apoyo de los inmigrantes germanos (Ilustración 13). El nazismo es, en definitiva, una anomalía contra la que se acaban revelando no sólo otros países, sino los propios alemanes que sufren su tiranía. De esta manera, Timely reconoce una resistencia alemana que se opone a la versión oficial del momento, que juzga al pueblo alemán como cómplice silencioso de la dictadura.[19]

Ilustración 13 - *"Puede que sea de ascendencia alemana, ¡sí! ¡Pero también soy un buen ciudadano americano! ¡¡No me relacionaré con una organización cuyo objetivo es destruir el país que me protege a mí y a los míos de creencias como las vuestras!!"* dice este ciudadano antes de recibir una brutal paliza. Su resistencia no será en vano, ya que Captain America y Bucky siguen la pista de sus agresores y desarticulan la célula nazi. *Captain America Comics* #5 (julio de 1941).

[19] La explicación más corriente es que "*los alemanes, caracterizados por una especial brutalidad, eran diferentes de los ciudadanos de otras naciones. El pueblo alemán, determinado por un régimen monárquico autoritario e influenciado por la ideología perniciosa de Nietzsche, se adhirió de buen grado o cedió cobardemente a la tiranía criminal de Hitler. Toda la nación apartó la vista de los crímenes que se cometían públicamente por los alemanes, y muchos de ellos los aplaudieron abiertamente.*" KOEHN, Barbara: *La resistencia alemana contra Hitler*, Madrid, Alianza Editorial S.A., 2005, p.14.

Puede que este deseo de exculpar al pueblo alemán y a los inmigrantes se deba en gran medida a que parte de la plantilla de Timely Comics tiene padres inmigrantes, de países donde gobernaban dictaduras. También puede ser que este retrato de una resistencia se deba al deseo de presentar a los totalitarismos como movimientos destinados al fracaso, sin apoyo popular.

Ilustración 14 - Otras editoriales sí consideran al conjunto de la sociedad alemana como culpable de la guerra y el ascenso del nazismo. Estas dos imágenes, ambas extraídas de *All Star Comics #24* (primavera de 1945) de la editorial All-American, muestran a Alemania como un país belicoso; así, vemos a diferentes personajes de la historia germana representados como los cuatro jinetes del Apocalipsis.

Curiosamente el gobierno japonés nunca aparece mencionado. Los japoneses son enemigos de la libertad y la democracia, son salvajes y crueles, pero no parece haber una razón política para ello. Frente a los alemanes, que son víctimas de un tirano, el pueblo japonés es retratado como una nación belicosa. Tampoco los ciudadanos estadounidenses con ascendencia japonesa serán exculpados, simplemente porque ninguno de éstos aparece representado en las viñetas de Timely.[20]

[20] La representación de los japoneses es explicada con más detalle en el epígrafe dedicado al peligro amarillo.

5.3. GUERRA Y PROPAGANDA

5.3.1. ANTES DE PEARL HARBOR

Puesto que la opinión general de EE.UU. es contraria a la intervención en la guerra europea, Goodman y sus artistas no se atreven a hacer que los personajes de Timely intervengan directamente en la contienda mundial. En su lugar, los héroes van a defender EE.UU. de los agentes nazis, cuyo objetivo es debilitar el país para así evitar que ayude a Gran Bretaña. (Ilustración 15)

No es por lo tanto de extrañar que los primeros enemigos con los que tengan que lidiar los héroes sean quintacolumnistas, saboteadores y espías, muchas veces introducidos mediante submarinos. Es decir, enemigos sigilosos que pueden camuflarse sin ser vistos y atacar cuando menos se espera.

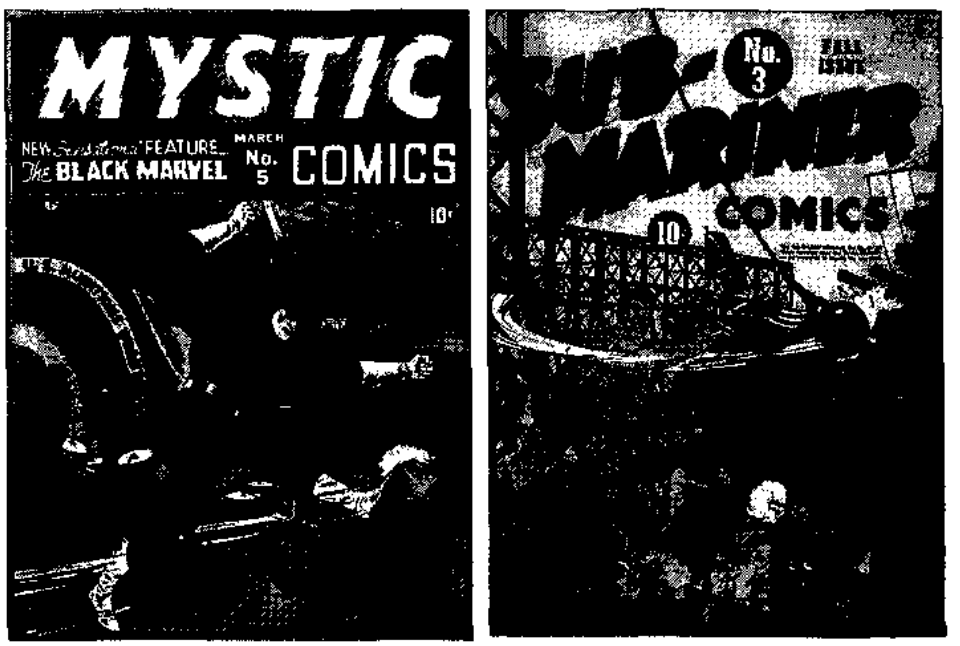


Ilustración 15 - Tres enfrentamientos contra los agentes nazis.En *Mystic Comics* #5 (marzo de 1941) Black Marvel detiene un intento de sabotaje a una fábrica de municiones estadounidenses. En *Sub-Mariner Comics* #3 (otoño de 1941) unos saboteadores disfrazados pretenden destruir un nuevo barco de guerra británico construido en EE.UU. Como puede verse, la aparición del héroe permite salvar la situación en el último momento. No luchan contra los nazis porque quieran, ni siquiera por ideología, simplemente porque van a cometer un crimen que ha de ser detenido.

A partir de 1941, con Francia derrotada e Inglaterra resistiendo en solitario, comienzan a surgir héroes patrióticos que pasan a la ofensiva. Estos héroes coinciden con el cambio de la opinión pública, que comienza a sentir simpatía hacia la causa británica.

Aunque siguen enfrentándose a saboteadores y espías, los héroes patrióticos representan la defensa de los valores de Estados Unidos frente a la tiranía y el fascismo. Esta identificación se produce usualmente a través de los colores del uniforme, que representan a la bandera. (Ilustraciónes 16 y 17)

Ilustración 16 - Diversos héroes patrióticos que aparecen a lo largo de la primera mitad de los años 40. Nótese que sus trajes representan los colores de la bandera y/o portan iconos como el águila, ° un tricornio de la época de la Independencia, o las campanas de la libertad.

El personaje patriótico más emblemático de Timely es Captain America. La historia del héroe comienza con su alter ego, Steve Rogers, un joven anglosajón que ha conocido los horrores del nazismo por los medios de comunicación y

quiere alistarse como voluntario en el ejército. Pero su físico frágil y débil no le hace apto para el servicio militar, por lo que se presenta voluntario a un experimento que le convierte en un supersoldado.[21]

La relación entre Captain America y EE.UU. es más que evidente. Los autores pretenden mostrar que la debilidad de ambos es sólo aparente, pues su voluntad y la fuerza de sus valores acaban por convertir al héroe y a su nación en una poderosa máquina de combate.

Influido por la moda de los *sidekicks*, los ayudantes adolescentes de los héroes,[22] Captain America tendrá a su lado a un muchacho llamado Bucky, personaje bromista y aventurero que vale para ser rehén, compañero de batallas y sobre todo para que los niños que lean el cómic se sientan identificados con uno de los personajes. Su actitud patriótica y optimista a pesar de las dificultades pretende concienciar a los más jóvenes de su importante papel en la guerra que se avecina.

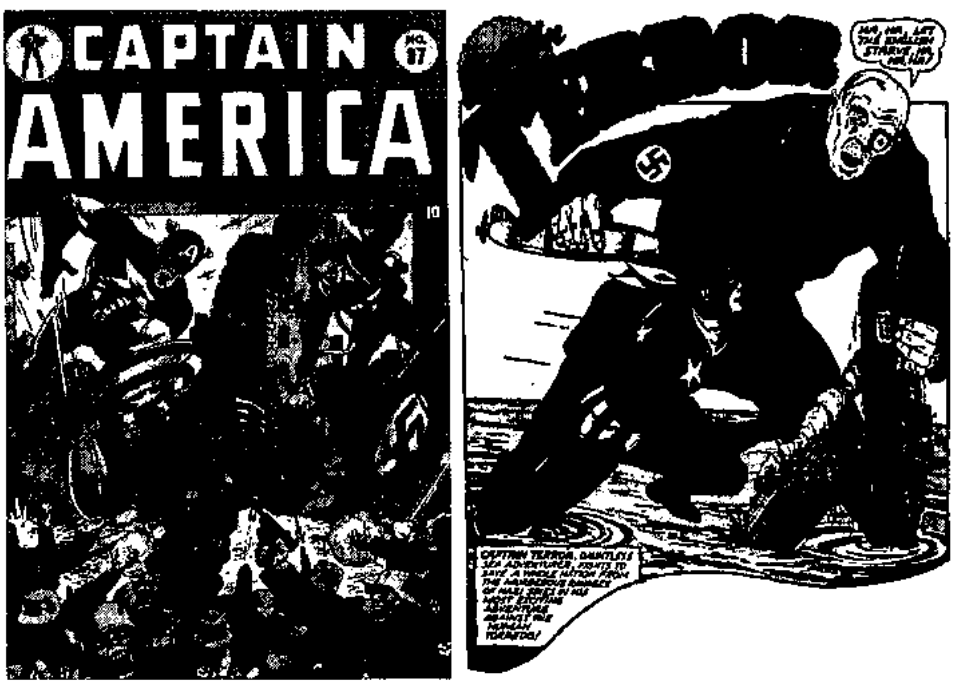


Ilustración 17/A - Algunos de los personajes patrióticos de Timely: Captain America y Bucky en *Captain America Comics* #37 (marzo de 1944). Captain Terror en *USA Comics* #4 (mayo de 1942).

[21] *Captain America Comics* #1 (marzo de 1941). Para más detalles consultar el apéndice dedicado a los personajes de Timely.

[22] Sobre estos hablaremos más extensamente en el epígrafe dedicado a los adolescentes.

Ilustración 17/B - Mr. Liberty en *USA Comics* #1 y Patriot en *Human Torch Comics* 3 (primavera de 1941).

Martin Goodman sugiere que el enemigo no sean solo soldados nazis, sino el propio Hitler, retratado como un feroz criminal internacional.[23] La amenaza, como ya veíamos en el epígrafe anterior, no es Alemania, sino su líder (Ilustración 18).

Ilustración 18 - Viendo la guerra perdida, algunos nazis huyen al futuro, donde *"con promesas de riqueza, poder y gloria, Hitler reune millones de hombres bajo su bandera, ¡lanzando una guerra relámpago contra el mundo!"*. *Daring Mystery Comics* #7 (marzo de 1941).

[23] SIMON, Joe & Jim: *The Comic Book Makers*, New Jersey, EE.UU., Vanguard Productions, 2003, p.42.

Pero la aparición de Hitler representa un problema para los guionistas, que no pueden llevar ante la justicia al personaje, ya que rompería la frágil ficción que une el universo de los cómics con la realidad. Para solucionar dicho problema, cada editorial crea villanos que personifican el nazismo (Ilustración 19). En Timely el villano más recurrente es Red Skull, némesis de Captain America y Young Allies, que no duda en matar con exóticos venenos ni en sonsacar información a sus prisioneros con diabólicos instrumentos de tortura.

Así, Hitler se nos presenta como un genio del mal, cuyos agentes operan por todo el mundo. Por más que los héroes derrotan a sus secuaces, él sigue planeando a salvo cómo destruir los EE.UU., es decir, la democracia y la libertad.

Ilustración 19 - Dos ejemplos de villanos nazis que personifican el nazismo. A la izquierda, Captain Nazi en *Master Comics* #21 (diciembre de 1941) de la editorial Fawcett. A la derecha, Red Skull en *Captain America Comics* #3 (mayo de 1941).

5.3.2. DESPUÉS DE PEARL HARBOR

El bombardeo de Pearl Harbor a finales de 1941 hace inevitable la guerra. El ataque a traición que los cómics de Timely adelantaban tiene lugar, pero no por parte de Alemania, demasiado ocupada en su lucha contra Inglaterra y la U.R.S.S., sino de Japón, un enemigo nuevo que hasta entonces nunca antes había aparecido.

La impotencia y el resentimiento ante el bombardeo rápidamente tienen reflejo en los cómics: En su decimotercera entrega, Captain America golpea a un general japonés a la par que le grita "*Vosotros lo empezasteis... ¡ahora nosotros le pondremos fin!*", mientras que en la parte inferior izquierda de la portada puede leerse: "*¡Recuerda Pearl Harbor!*"[24]

De la noche a la mañana, los villanos alemanes comparten sus apariciones con los japoneses (Ilustración 20). Sin embargo, el papel de los villanos comienza a variar de forma lenta pero sensible, reflejando el nuevo contexto de la guerra. Así, aunque siguen siendo representados como villanos terroríficos, al menos en apariencia, se les muestra como torpes, estúpidos y bárbaros.

Ilustración 20/A - De rostros deformes, piel amarillo chillón y tamaño diminuto, los japoneses no pueden derrotar a unos superhéroes que tienen de su lado a la justicia y la libertad. En algunos casos, los héroes aparecen dibujados gigantescos, símbolo de su poder. Portadas de *All Winners Comics* #15 (primavera de 1945), *Captain America Comics* #31 (octubre de 1943).

[24] *Captain America Comics* #13 (abril de 1942).

Ilustración 20/B - *Human Torch Comics* #16 (otoño de 1944) y *Sub-Mariner Comics* #16 (primavera de 1945).

Aunque temibles por su crueldad, los enemigos de EE.UU. aparecen representados ahora como torpes y poco inteligentes, al contrario que antes. Y es que una vez comenzada la guerra, el astuto enemigo debe de convertirse en un torpe bufón, en pos de garantizar su irremediable derrota (Ilustración 21).

El propio Hitler y sus más fieles seguidores se convierten en blanco de bromas y burlas por parte de los héroes. No hay héroe importante que no se encuentre con Hitler o alguno de los jerarcas nazis, aunque nunca sean detenidos; por lo general, el héroe se conforma con gastarle malas pasadas. (Ilustraciones 21 Y 22)

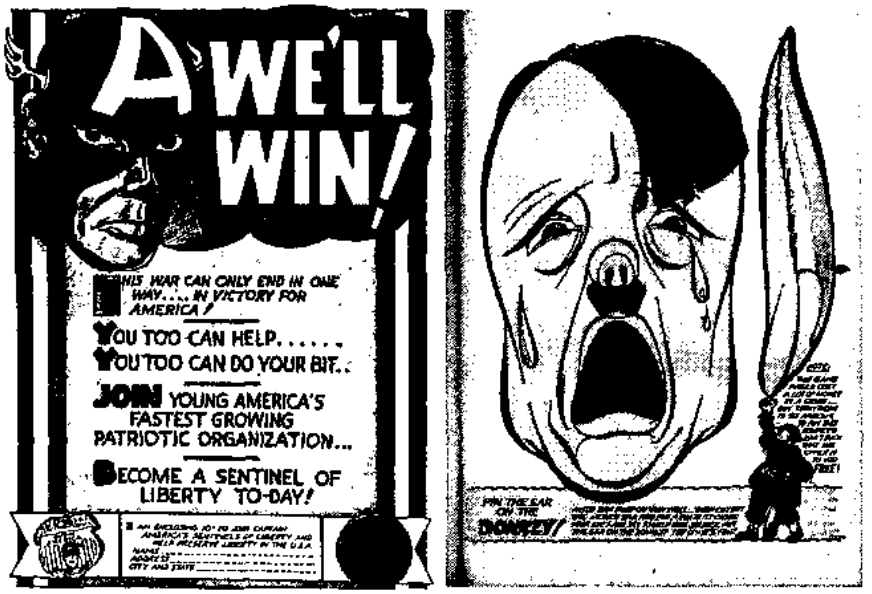


Ilustración 21 - A la izquierda, Captain America asegura: "*¡GANAREMOS! Esta guerra sólo puede acabar de una manera... ¡en una victoria para América!*", en *USA Comics* #4 (mayo de 1942). A la derecha, una caricatura de Hitler llorando incluye una oreja de burro, para que el lector la recorte y juegue a colocársela al dictador (a imitación de un popular juego infantil estadounidense que consiste en colocar la oreja a la cabeza de un asno), en *Terry-Toons Comics* #1 (octubre de 1942).

Ilustración 22 - A la izquierda, Hitler fuma una pipa que hace pompas de jabón, parodiando el hecho de que no fume y la pomposidad del saludo romano, en *Mystic Comics* #8 (marzo de 1942). A la derecha, un obeso Göring presenta a su último aliado: "*¡Ha estado en un manicomio! ¡Durante diez años! ¡Pero sin su ayuda jamás podremos tomar Inglaterra!*", en *All Winners Comics* #8 (primavera de 1943).

Los cómics de Timely muestran la guerra reducida a tres potencias: japoneses y alemanes por un lado, estadounidenses por el otro. Los demás países implicados en la guerra, o no aparecen, o son mostrados como débiles aliados que continuamente necesitan ser salvados. Así, Inglaterra se nos muestra como una aliada valiente y sacrificada, pero en el fondo incapaz de sobrevivir sin la ayuda de EE.UU. (Ilustración 23).

Ilustración 23 - A la izquierda, Sub-Mariner evita que los nazis crucen el canal de la Mancha, en *Sub-Mariner Comics* #12 (invierno de 1944). A la derecha, un hierático Winston Churchill es amenazado para que firme la paz por separado, aunque la llegada de los Victory Boys salva la situación, en *USA Comics* #5 (verano de 1942).

Timely también tiene interés en mostrar las ventajas que conlleva mantener buenas relaciones con EE.UU. De tal modo que, cuando Irlanda sufre una serie de atentados que enfrenta a los soldados americanos con la población local, el I.R.A. interviene a favor de los Estados Unidos, deteniendo a los auténticos culpables: los nazis.[25]

[25] *Sub-Mariner Comics* #8 (invierno de 1942). La aparición de Irlanda posiblemente sea un mensaje propagandístico destinado a las tropas acuarteladas fuera de EE.UU., que recordemos reciben envíos de cómics de forma periódica.

También la U.R.S.S. aparece en algunas ocasiones, y aunque se hace referencia a su poderío militar, su protagonismo en la guerra apenas es mostrado. La suya es una guerra particular y materialista contra el nazismo, que parece no tener nada que ver con la lucha idealista de EE.UU. La guerra germano-soviética es retratada bárbara y cruel, frente al conflicto duro pero civilizado que libra EE.UU. (Ilustración 24).

Ilustración 24 - A la izquierda, un impresionante ejército movilizado para detener a Hitler a las puertas de Moscú, en *Human Torch Comics* #5 (otoño de 1941). Nótese que la hoz y el martillo aparecen invertidos, y que la imagen emula a la famosa fotografía de una concentración de tropas alemanas en Nüremberg. A la derecha, los héroes observan cómo sólo América (representada por la estatua de la libertad, cuyo brazo levantado puede interpretarse como un falo erecto en la entrepierna de Captain America) se interpone entre la Europa dominada por los nazis (representada por la torre Eiffel) y el comunismo soviético (mostrado como una espada cuyo mango es una hoz y un martillo), en *All Winners Comics* #4 (primavera de 1942).

Italianos, chinos, rumanos, griegos y demás contendientes no aparecen más que de pasada en las viñetas. Esto se debe a que los *comic books* de Timely no pretenden mostrar la guerra como algo complejo, sino todo lo contrario: la lucha es una batalla ideológica, la democracia contra la tiranía, EE.UU. (e Inglaterra) contra Alemania y Japón. Los demás contendientes son llevados por la resaca de la guerra, sin que sus acciones sean mostradas como determinantes.

Los cómics de todas las editoriales juegan un papel propagandístico durante la contienda. Consciente de dicho rol, Timely no sólo muestra aventuras patrióticas en sus cómics, sino que anima a sus lectores a adquirir bonos de guerra (Ilustración 25).

Ilustración 25 - Arriba, Human Torch anima a la ciudad para que compre bonos de guerra, ayudando así a los chinos en su resistencia contra Japón, en *All Winners Comics* #1 (verano de 1941). Abajo, Frenchy Rabbit y Gandy pasean junto a un cartel que anuncia la venta de bonos de guerra, en *Terry-Toons Comics* #1 (octubre de 1942).

La propaganda también se ve influenciada por el conflicto, y la propia editorial utiliza las páginas de sus publicaciones para subir la moral de sus lectores (Ilustración 21) o para dar consejos prácticos sobre cómo reciclar papel[26] o cómo se emplea el dinero que se recauda con los bonos de guerra (Ilustración 26).

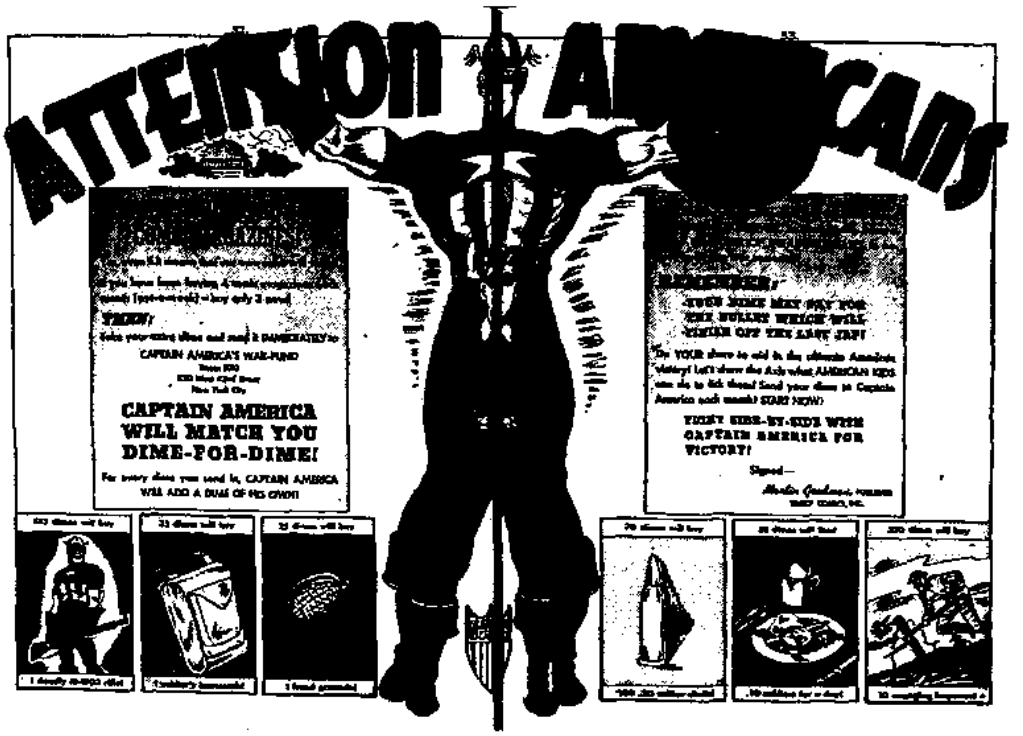


Ilustración 26 - El propio Martin Goodman firma este mensaje, que explica a los lectores la forma en que puede ayudar hasta la más pequeña contribución económica, en *Captain America Comics* #15 (junio de 1942).

También la publicidad contratada usa el contexto bélico para conseguir vender sus productos a los lectores. Las llamadas patrióticas, las ventajas de unirse al ejército e incluso armas de perdigones destinadas a los niños encuentran lugar entre las páginas de los cómics de Goodman y en los de otros editores. (Ilustración 27)

[26] *Captain America Comics* #37 (abril de 1944).

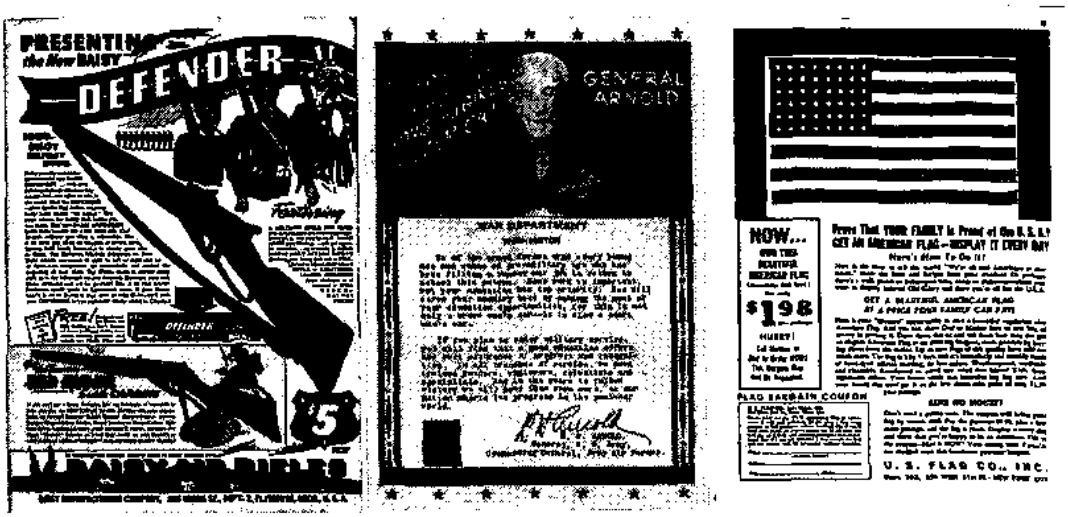


Ilustración 27 - No hay mejor regalo para los niños que una Daisy Defender, un fusil de aire comprimido imitación de los fusiles que posee el ejército, por tan sólo cinco dólares, o tres si prefieres un fusil al estilo *far west*. Pero no todo son armas, el general Arnold recuerda a los lectores de cómics no sólo que compren bonos de guerra, sino también que estudien, pues esta guerra "*no es sólo de hombres valientes, sino que también es una guerra de hombres inteligentes*" y recuerda que el ejército no sólo necesita soldados, también "*líderes, ingenieros, científicos y especialistas.*" Finalmente, puedes "*demostrar que tu familia está orgullosa de ser estadounidense*" comprando una bandera y colgándola visiblemente en el exterior de tu casa, por tan solo dos dólares. Los anuncios están extraídos respectivamente de *Captain America Comics* #14 (mayo de 1942), *Captain America Comics* #46 (abril de 1945), *Sub-Mariner Comics* #1 (primavera de 1941).

La relación entre editoriales y guerra es tan estrecha que incluso los títulos más inocentes y menos violentos están impregnados por el ambiente bélico (Ilustración 28). Por ello, el fin de la guerra resulta un fuerte impacto para las editoriales, que ven cambiar rápidamente los gustos de sus lectores a la par que sus héroes pierden a sus mejores enemigos y los exóticos escenarios de sus aventuras.

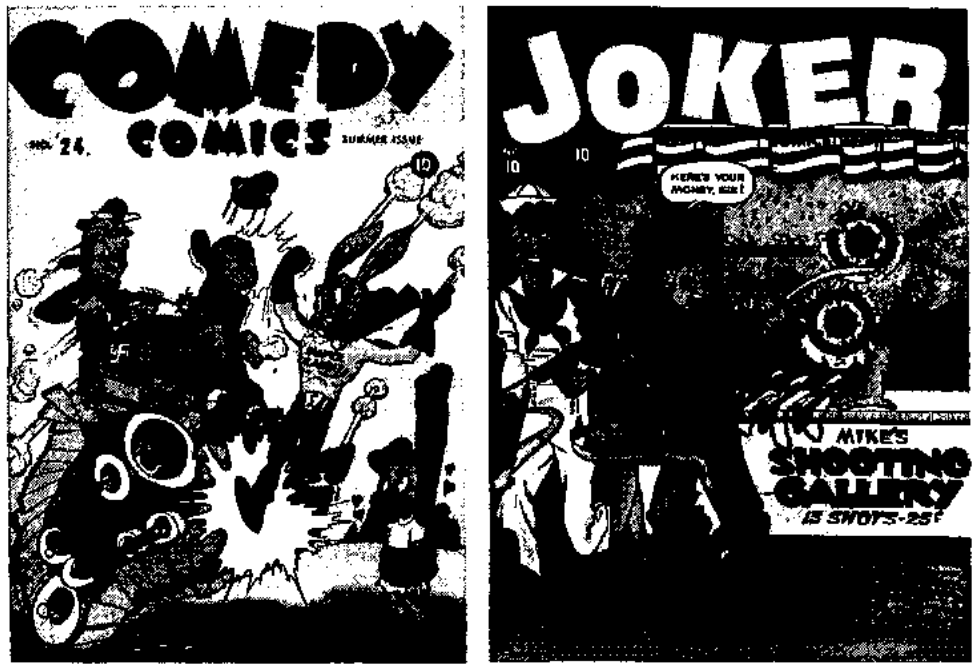


Ilustración 28 - Super Rabbit no duda en derrotar a unos animales nazis para salvar a su amada, en *Comedy Comics* #24 (verano de 1944). La hermosa Tessie, por quienes todos se vuelven locos, prefiere salir con militares, en *Joker Comics* #10 (agosto de 1943).

5.4. EL PELIGRO AMARILLO

Ni los japoneses son los primeros villanos asiáticos que los héroes de ficción combaten, ni la II Guerra Mundial es la primera vez en la que éstos hacen su aparición. Bajo el concepto *peligro amarillo (Yellow Peril)* hay toda una tradición cultural anterior a la guerra, nacida durante el expansionismo europeo y estadounidense en Asia durante el siglo XIX, que Florentino Rodao expone de la siguiente manera:

> [El peligro amarillo] *era producto del desasosiego que provocaba la desproporción tan grande entre los pocos occidentales dominadores y los muchos orientales dominados (...) El peligro amarillo indica la necesidad de crear un enemigo.*[27]

El asiático se convierte en el otro, con una indumentaria, religión y filosofía vital diferentes a las del occidental. Incluso se inventa un color, el amarillo, que en el ideario colectivo llega a convertirse en rasgo distintivo (aunque ficticio) del asiático.[28]

[27] RODAO, Florentino: *Franco y el imperio japonés*, Barcelona, Plaza Janes, 2002, p.53.
[28] *Ibidem*.

Pero el asiático es peligroso no sólo por su número, como bien comenta Rodao, sino también por su rica cultura y tradición, que restan eficacia al discurso civilizador del imperialismo occidental.[29]

La rebelión de los bóxers (1899-1901) y la victoria de Japón en la guerra ruso-japonesa de 1905 hicieron realidad los miedos occidentales. Estos hechos crearían un clima psicológico propicio para la aparición de las primeras novelas que tratan sobre el peligro amarillo: las aventuras del peligroso asiático Doctor Nikola[30] (1895-1901) y sobre todo las del exitoso Fu-Manchu[31] (1913-1959).

El éxito de Fu-Manchu consolida un arquetipo de enemigo oriental. Rohmer lo describe magistralmente con las siguientes palabras:

> *Imagina a una persona alta, delgada y felina, de hombros altos, con una frente como Shakespeare y un rostro como Satán, con un cráneo casi rapado y unos ojos amplios, magnéticos, verdes como los de un gato. Súmale la cruel astucia de la raza oriental, añade un enorme intelecto, conocedor de toda la ciencia pasada y presente* (...) *Imagina a ese ser desagradable, y tendrás una imagen mental del doctor Fu-Manchu, el peligro amarillo encarnado en un hombre.*[32]

Para EE.UU. el peligro amarillo se manifiesta como una creciente población asiática inmigrante, principalmente en California. Los problemas de la inmigración son causados tanto por un choque cultural como una competición por los empleos existentes. Cuando la legislación intenta controlar la afluencia de inmigrantes asiáticos no tiene sólo la intención de evitar la pérdidas de empleos de ciudadanos estadounidenses, sino también contiene unos tintes xenófobos que buscan impedir la mezcla de razas.[33]

La cultura de masas explota hasta la saciedad las diferencias entre occidentales y orientales. El director D.W. Griffith estrena en 1919 *Broken Blossoms* (Lirios rotos), que muestra dos mundos diferentes, abocados a la tragedia cuando se tocan. Fu-Manchu se adueña de las salas de cine, estrenando películas en 1929,

---

[29] HOBSBAWM, Eric: *Historia del siglo XX, 1914-1991*, Barcelona, Crítica, 2003, p.460.

[30] Creadas por el novelista australiano Guy Boothby (1867-1905).

[31] Creadas por el novelista inglés Arthur Henry Sarsfield Ward (1883-1959), más conocido como Sax Rohmer.

[32] El extracto está sacado del segundo capítulo de la primera novela de Fu-Manchu: *The Insidious Dr. Fu Manchu* (1913), que puede leerse en versión digital en http://www.gutenberg.org/etext/173

[33] En 1922, la *Cable Act* revoca la ciudadanía a cualquier mujer que se case con un extranjero. Puesto que los asiáticos no pueden ser ciudadanos debido a *Chinese Exclusion Act* de 1882, la ley veta principalmente al matrimonio entre asiáticos y occidentales.

1930 y 1932.[34] Los cómics también tendrán su contacto con el mundo asiático, de la mano de Ming the Merciless, el despiadado emperador del planeta Mongo contra cuya tiranía se subleva Flash Gordon en las tiras de prensa dominicales. (Ilustración 29)

Ilustración 29 - Ming, un ejemplo de peligro amarillo aunque venga de otro planeta, en una tira de 1934.

Los *comic books* rápidamente se hacen eco de los malignos genios orientales y de su tremenda popularidad, empleándolos como contrapartida de los héroes en los años previos a la guerra.

Ilustración 30 - De izquierda a derecha, enemigos orientales en diferentes editoriales y fechas: *Detective* Comics #1 (marzo de 1937) de National y *Fantastic* Comics #1 (diciembre de 1939) de Fox.

[34] Curiosamente, en el papel de Fu-Manchu sólo aparecen actores occidentales, como Warner Oland en *The Mysterious of Dr. Fu-Manchu* y *The Return of Dr. Fu-Manchu*, y Boris Karloff en *The Mask of Fu-Manchu*.

Aunque Timely también hace referencia al peligro amarillo, los villanos orientales no aparecen más que de forma esporádica en los años previos a la guerra (Ilustración 31).

Ilustración 31 - A la izquierda, unos malvados piratas chinos, en *Mystic Comics* #1 (marzo de 1940). A la derecha, unos monstruos asiáticos asaltan América, en *Captain America Comics* #2 (abril de 1941).

Como ya veíamos en el epígrafe anterior, es el bombardeo de Pearl Harbor lo que provoca que los japoneses comiencen a aparecer como villanos en los cómics de Timely. Sin embargo, no hay excesiva originalidad en la forma de mostrar a los nuevos enemigos, ya que los artistas simplemente adaptan los arquetipos del peligro amarillo y le suman la bandera japonesa (Ilustración 32). El único añadido original es la limitación del peligro amarillo a una sola nación, Japón, apareciendo China como una nación amiga (Ilustración 25).

Ilustración 32 - "Paw (Zarpa), el genio loco japonés" una versión japonesa de Fu-Manchu, en *Captain America Comics* #18 (septiembre de 1942).

La lucha contra los japoneses es despiadada y violenta. Un elemento típico del peligro amarillo, la superioridad numérica de los orientales, es mostrado en multitud de ocasiones, añadiendo mayor dificultad y dureza al conflicto. Las batallas suelen ocurrir en lugares exóticos, rara vez sobre suelo estadounidense, demostrando que por muy fieros que sean los enemigos, los héroes siempre los mantienen lejos de casa y de los lectores. (Ilustración 33)

Ilustración 33 - A la izquierda, "Doscientos a uno" reza el título de esta historia, publicada en *USA Comics* #8 (mayo de 1943). A la derecha, Sub-Mariner se enfrenta a los paracaidistas japoneses que intentan frenar el avance estadounidense hacia Asia, a través del Canal de Panamá, en *Sub-Mariner Comics* #6 (verano de 1942).

A diferencia de los alemanes, que son manipulados por una ideología corrupta y unos líderes malévolos, los japoneses son belicosos por propia naturaleza. Carecen de ideología, aunque su odio hacia los estadounidenses les hace perfectos aliados de los nazis.

Ilustración 34 - Red Skull, liderando a una banda de asesinos japoneses, sustituye la esvástica nazi por la bandera del sol naciente, en *Captain America Comics* #16 (julio de 1942).

5.5. LAS MUJERES

El papel de la mujer en los cómics de los años treinta y cuarenta ha sido abordado desde perspectivas muy variadas, usualmente contradictorias. Por un lado se ha argumentado que la mujer gana protagonismo durante la II Guerra Mundial, que pasa de ser compañera del héroe a protagonista de sus propias aventuras, que se vuelve menos sumisa ante los hombres. Por otro lado, también se ha dicho que las heroínas no tienen identidad propia, puesto que no pasan de ser meras versiones femeninas de los héroes ya existentes, que los personajes femeninos sólo representan estereotipos machistas, que las historias siempre son narradas desde una visión masculina.[35]

Lo cierto es que el periodo que estudiamos posee una gran complejidad, en tanto que el rol y la imagen de la mujer varían sensiblemente a causa primero de la guerra, y luego de la posguerra.

Por ello, en primer lugar hemos que tener claro que la mujer que se refleja en los cómics en general, y en los cómics de Timely en particular, no es una mujer real. Es decir, no existe la intención de mostrar la realidad cotidiana. Por lo tanto, hemos de tener en cuenta que la mujer que descubrimos en las viñetas no es otra cosa que un icono, igual que lo son el héroe y el villano.

Sabiendo que un icono no es más que una representación de los sueños y pesadillas de la cultura dominante,[36] no hemos de extrañarnos al descubrir que las mujeres que aparecen en los cómics oscilan entre la extrema benevolencia y la más absoluta maldad,[37] es decir, entre el rol de heroína o novia del héroe y la villana.

¿En qué se diferencian la novia, la heroína y la villana?

Las primeras mujeres que aparecen en las historias de Timely son la **novia o amiga** del héroe. Hermosa, inteligente y valiente, suele ayudar al héroe a resolver sus casos, aunque muchas veces se acaba viendo reducida a mero objeto decorativo.[38] Hasta el estallido de la guerra, la mujer es siempre mostrada como el sexo débil, el talón de Aquiles del héroe. Los villanos no dudan en usarla como rehén, siendo estas ocasiones ideales para jugar con la estética sadomasoquista de las cadenas, de la mujer indefensa y sumisa, e incluso para desgarrar levemente las ropas de la chica y mostrar un hombro desnudo.

---

[35] MISIROGLU, Gina (coordinadora): *The Superhero Book*, Canadá, Visible Ink Press, 2004, p.234.

[36] NASH, Ilana: *American Sweetheart. Teenage Girls in Twentieth-Century Popular Culture, Bloomington*, EE.UU. Indiana University Press, 2006, p.2.

[37] NASH, *op.cit.*, p.3.

[38] MARÍN TRECHERA, Rafael: *Los cómics Marvel*, Madrid, La Factoría de Ideas, 2001, p.68.

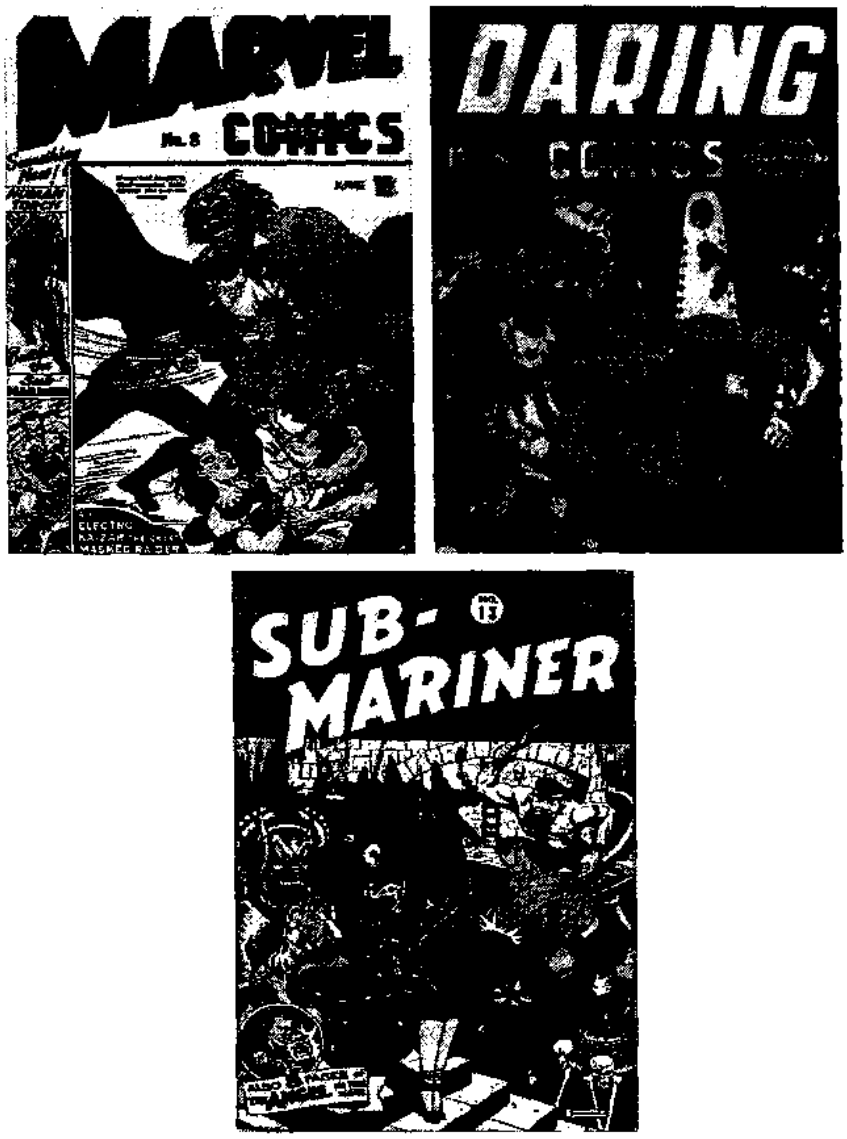


Ilustración 35 - Damiselas en apuros aparecidas en *Marvel Mystery Comics* #8 (junio de 1940), *Daring Mystery Comics* #5 (junio 1940) y *Sub-Mariner Comics* #13 (invierno de 1944).

Esta indefensión acaba cuando las primeras **heroínas** aparecen. Aunque en Timely surgen antes de la implicación directa de EE.UU. en la guerra, su mayor influencia es la imagen de la mujer capaz y valiente que muestra la propaganda, la heroína que debe defender la retaguardia mientras que el hombre lucha en el frente.

La heroína de Timely se nos muestra como una mujer guerrera, capaz de cumplir con su papel tan bien como cualquier hombre.[39] Sin embargo, es totalmente distinta del héroe masculino: Menos ruda y más delicada, la heroína de cómic no puede huir de su condición de mujer;[40] además, rara vez abandona el país para enfrentarse a los villanos, siendo su papel defensivo, la sustituta del héroe movilizado en el frente.

La mujer sustituye al hombre con eficacia, pero sólo es un reemplazo que, antes o después, deberá volver al hogar. Así, aunque algunas novias y amigas del héroe son capaces de enfrentarse con éxito a peligrosos enemigos, ante la aparición del héroe se retiran, dejando que sean los hombres los que detengan a los villanos. (Ilustración 36)

Ilustración 36 - Tras ahuyentar valientemente a unos monstruos, Betty Ross exclama "¡Eres maravilloso, Captain America! ¿Qué hacemos ahora?", a lo que el héroe responde: "Tú nada, jovencita. ¡Mientras Bucky y yo echamos un vistazo por los alrededores, tú te vas a casa!" *Captain America Comics* #2 (abril de 1941).

Una de las principales diferencias entre la heroína y la novia es su forma de afrontar su relación con los hombres. El héroe puede tener una pareja, pero no se la toma demasiado en serio, puesto que tiene grandes responsabilidades que

[39] La guerra obliga a aceptar a la mujer como sustituta del hombre, aunque anteriormente se considerase que las mujeres que desempeñaban un rol o trabajo masculino corrían el riesgo de perder su identidad femenina. THÉBAUD, Françoise: "La Primera Guerra Mundial: ¿La era de la mujer o el triunfo de la diferencia sexual?", en *Historia de la mujer: El siglo XX Tomo 5*, Madrid, Taurus Ediciones, 1993, p.42.

[40] Es una creencia común de la época, aunque errónea, el pensar que hay hormonas femeninas (estradiol) y hormonas masculinas (testosterona), que dan a cada género cualidades propias y bien diferenciadas, que hacen que los hombres sean diferentes de las mujeres. PINEL, John P.J.: *Biopsicología*, Madrid, Pearson Educación S.A., 2001, p.330.

ocupan su tiempo. Sin embargo, la novia o amiga sigue al héroe con una insistencia casi obsesiva, aunque éste no parece tener excesivo interés en mantener una relación romántica. Tanto la heroína como la novia poseen grandes dosis de bondad y ternura, aunque carecen de sexualidad. Eso las lleva a intentar seducir a los hombres mediante las muestras de cariño, fidelidad y una gran insistencia. Curiosamente, dicha candidez y bondad despiertan el interés de multitud de villanos,[41] mas estos no pueden hacer mella en la virtud de las heroínas.

Ilustración 37 - Hermosa y cándida, el rostro inocente de la heroína no tiene nada que ver con el de la villana. Miss America #5 (febrero de 1945).

La villana, al igual que la heroína, posee una gran belleza. Sin embargo, dicha beldad es inhumana, fría y distante,[42] lo que contrasta con la apariencia cándida de la heroína y la novia (Ilustración 37 y 38).

[41] Paradójicamente, la pureza de la heroína despierta el deseo de mancillar dicha pureza. NASH, *op. cit.*, p.26.

[42] Nótese el contraste: la maldad se refleja en un físico monstruoso en el hombre, pero en una belleza fría y distante en la mujer.

Ilustración 38 - Dos villanas de Timely: Black Widow (hablando con el mismísimo Satanás) y Nalda, en *Mystic Comics* #5 (marzo de 1941) y *Marvel Mystery Comics* #21 (julio de 1941).

Junto a su belleza, el atractivo de la villana reside en no seguir las normas de conducta de su época. El lector sabe que una mujer decente no puede vestir con trajes de cuero tan escotados, ni debe insinuarse de forma tan libidinosa... pero justamente por tener una conducta tan excepcional y diferente, el lector y el propio héroe van a sentirse fuertemente atraídos hacia ellas. Su carga de sexualidad, obviamente, es enorme.

El conflicto heroína/villana puede resumirse en la confrontación mujer decente/mujer indecente, dama/fulana. La villana es el tipo de mujer que al héroe (y al lector) le gusta, pero la heroína o la novia es con la que finalmente se queda. Unos años antes de la guerra, el dramaturgo español Miguel de Mihura resumió perfectamente las consecuencias de esta doble moral: "*Los caballeros os quieren a vosotras* [las *chicas malas*], *pero se casan con las demás.*"[43]

[43] Segundo acto de *Tres sombreros de copa*.

Ilustración 39 - Belleza y peligro se mezclan en Black Widow. Por un lado, sus muslos no están cubiertos y el dibujo remarca la forma de sus pechos, claramente visibles a pesar de estar cubiertos. Por otro lado, la excesiva sombra de ojos, el fuego y el símbolo de la viuda negra que luce en el vientre nos demuestra que es malvada. Black Widow es el único personaje de Timely que mata en cada una de sus aventuras. *Mystic Comics* #4 (agosto de 1940).

Este mismo patrón se traslada desde mediados de la guerra a las historias para chicas. Tessie the Typist, Patsy Walker, Nellie the Nurse o Millie the Model son hermosas muchachas jóvenes y solteras, pero que no son conscientes de lo perturbadora que resulta su belleza. (Ilustración 40).

Ilustración 40 - La belleza de una chica suele provocar divertidas confusiones. *Millie the Model* #1 (invierno de 1945), *Georgie Comics* #3 (otoño de 1945) y *Joker Comics* #14 (febrero de 1944).

A pesar del poder de atracción que tienen sobre los hombres, las chicas caen en el arquetipo de *buenas*, por lo que, al igual que las heroínas, sus relaciones van a ser más platónicas que carnales. (Ilustración 41)

Ilustración 41 - *Miss America Magazine*, orientada al público femenino, muestra cómo la idealización y las diversiones inocentes mantienen unidas y felices a las jóvenes parejas. Aquí vemos los números #4 del primer volumen y #1 del segundo volumen (enero y abril de 1945).

Las historias para chicas son exageraciones de la realidad, que pretenden hacer reír al lector. Para ello recurren a clichés y estereotipos de la época. Así, los hombres son objeto de burla si se enamoran excesivamente de una chica, mientras que las bromas relativas a la mujer hacen hincapié en su escasa capacidad para entender el mundo masculino y su pasión irracional por la moda[44]. (Ilustración 42)

[44] De hecho, la mujer también se nos muestra como un ser incomprensible para los hombres.

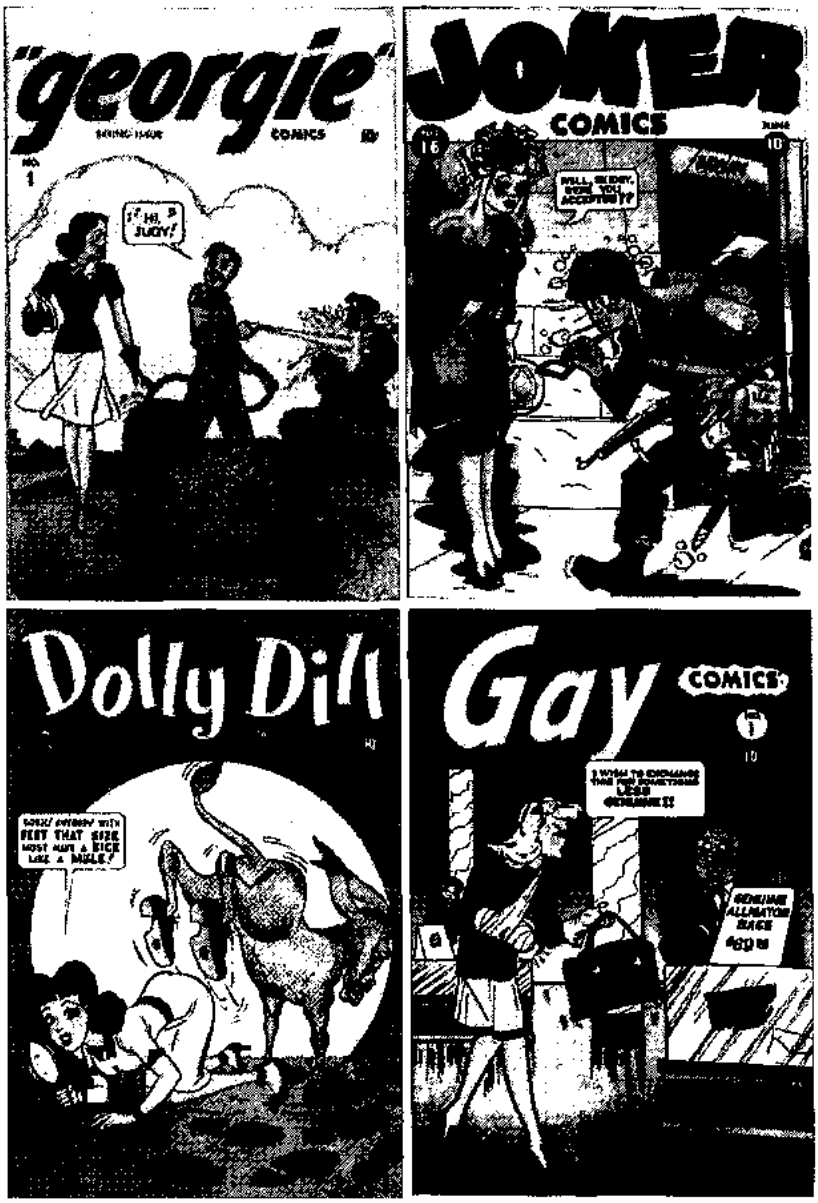


Ilustración 42 - Cuatro bromas típicas. En *Georgie Comics* #1 (primavera de 1945) vemos como Georgie Lawson moja a un policía cuando ve a la atractiva Judy Collins. En *Joker Comics* #16 (junio de 1944) Tessie pregunta a su pareja si ha sido aceptado en el ejército. En *Dolly Dill Comics* #1 (1945) descubrimos las nulas habilidades detectivescas de la protagonista. En *Gay Comics* #1 (marzo de 1944) Tessie se convierte en una víctima de la moda cuando su bolso de piel de caimán le muerde el brazo.

Uno de los temas principales de estas historias es la nula autoridad que tienen los personajes masculinos, que continuamente son ignorados o manipulados por sus encantadoras parejas. Se muestra así una repetición de un tema que continuará durante la posguerra: la pérdida de autoridad masculina.[45]

Finalmente hay que destacar que, desde su aparición en 1939, las mujeres de Timely se destacan por poseer un oficio. La compañera de Sub-Mariner, Betty Dean, es agente de policía, la de Captain America, Betty Ross, trabaja para el F.B.I. Ambas aparecen antes de la guerra, pero en un clima prebélico que ya ha comenzado a movilizar a la mujer tanto en las fábricas como en el gobierno.

Ilustración 43 - Aventureras, altamente capacitadas para sus trabajos, las mujeres de Timely representan el nuevo papel de las mujeres antes y durante la guerra.

No obstante, los últimos momentos de la guerra traen una nueva generación de mujeres trabajadoras, que vuelven a los oficios tradicionales femeninos. Los propios nombres de sus series nos indican sus profesiones: Tessie the Typist (mecanógrafa), Nellie the Nurse (enfermera) y Millie the Model (modelo).

Salvo Tessie y Nellie, que aparecen en 1943, el resto de los personajes femeninos hacen su debut en 1945. En los siguientes años su número seguirá creciendo, reflejo de una preocupación por parte de la sociedad por devolver a la mujer a sus puestos tradicionales una vez acabada la guerra.[46]

---

[45] PASSERINI, Luisa: "Sociedad de consumo y cultura de masas", en *Historia de la mujer: El siglo XX* Tomo 5, Madrid, Taurus Ediciones, 1993, p.352.

[46] LEFAUCHEUR, Nadine: "Maternidad, familia, Estado", en *Historia de la mujer: El siglo XX* Tomo 5, Madrid, Taurus Ediciones, 1993, p.444.

5.6. LOS JÓVENES

Aunque los héroes de los comic books suelen ser aventureros adultos, muchos de sus lectores son niños y adolescentes. Esto lleva a algunas editoriales a crear jóvenes personajes para acompañar a sus héroes estrella, los llamados *sidekicks*,[47] con los que sus más jóvenes lectores pueden identificarse. (Ilustración 44)

Ilustración 44 - Dos de los héroes adolescentes más famosos de los años 40. A la izquierda, Robin the Boy Wonder, en *Detective Comics* #38 (abril de 1940) de la editorial National. A la derecha, Billy Batson, que pronunciando una palabra mágica cambia su lugar con el héroe adulto Captain Marvel, en *Captain Marvel Adventures* #2 (verano de 1941) de la editorial Fawcett.

El mundo que se refleja en las viñetas de Timely es cruel y despiadado. Los más jóvenes son presas fáciles no sólo por su debilidad, sino también por su falta de experiencia y su excesiva ingenuidad[48] (Ilustración 45). Pero el destino actúa a través de un héroe adulto, que hace su aparición en los momentos de crisis. Éste, sorprendido ante el valor y la astucia del joven al que socorre, le convierte en su ayudante y establece con él una relación paterno filial.[49]

[47] El término suele traducirse por compañero, aunque sería más acertado interpretarlo como ayudante, debido a su subordinación al héroe adulto.

[48] La infancia es vista en la cultura popular como una etapa de carencia de maldad y pecado, pero también de asusencia de conocimiento y experiencia. NASH, *op. cit.*, p.19.

[49] Los ayudantes suelen ser huérfanos o se les intuye huérfanos, puesto que sus padres no aparecen. En el primer caso estarán Toro y Bucky en *Human Torch Comics* #2 (verano de 1940) y *Captain America Comics* #1 (marzo de 1941), en el segundo *Tim y Rusty en Kid Komics* #1 (febrero de 1943) y *USA Comics* #1 (agosto de 1941).

Ilustración 45 - La miseria, la violencia y la soledad amenazan a los primeros niños de Timely. Es el reflejo de una América que aún no ha salido de la Depresión. *Daring Mystery Comics* #7 (abril de 1941).

Los jóvenes rápidamente se convierten en versiones en miniatura de sus compañeros adultos, a los que toman como modelo. Sus uniformes,[50] habilidades y poderes (de tenerlos) son parecidos, siendo el *sidekick* una suerte de escudero que, algún día, suponemos tomará el relevo de su héroe.[51]

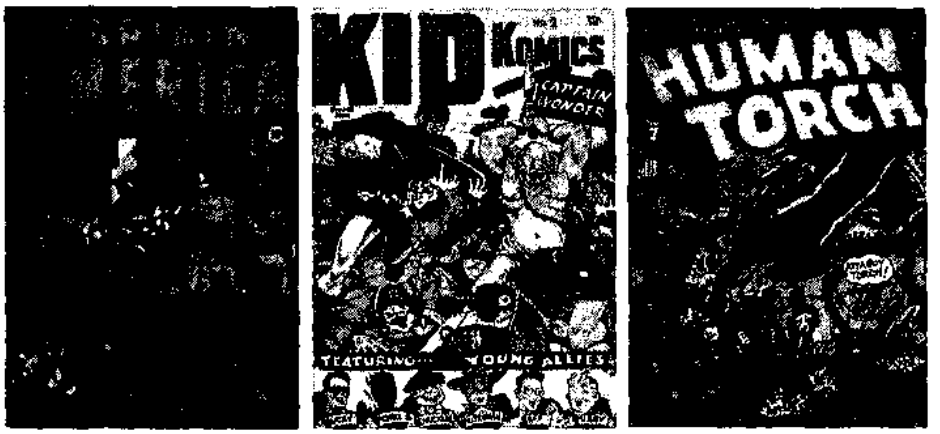


Ilustración 46 - ¡Justo a tiempo! El ayudante del héroe, a pesar de los peligros a los que se enfrenta, logra sobrevivir gracias al valor y la heroicidad de su mentor. *Captain America Comics* #28 (julio de 1943), *Kid Komics* #2 (verano de 1943) y *Human Torch Comics* #7 (primavera de 1942).

[50] Captain America y Bucky llevan ambos los colores de la bandera. The Defender viste de azul y Rusty, su ayudante, de rojo sumando entre ambos los colores de la bandera.

[51] Esto no pasará nunca puesto que, a pesar de transcurrir los años en el mundo real, los héroes de Timely no envejecen o lo hacen mucho más lentamente.

La relación entre el héroe y su protegido llega a ser perfecta.[52] Además de encontrar una figura paterna que lo eduque, el joven vive fantásticas aventuras junto con su mentor. A pesar de los riesgos que tales aventuras acarrean, el joven ayudante nunca corre auténtico peligro, puesto que el héroe siempre acaba apareciendo al rescate. (Ilustración 46)

Esto no evita que algunas veces los héroes discutan con sus protegidos (Ilustración 47). La rebeldía de la juventud se refleja en las aventuras de Timely, pero al ser retratada por autores que ya han dejado atrás la adolescencia, no hemos de sorprendernos al descubrir que el mundo adulto siempre triunfa sobre el mundo juvenil. Así, el protegido siempre acaba comprendiendo que el héroe (y sus adultos) siempre tiene razón.

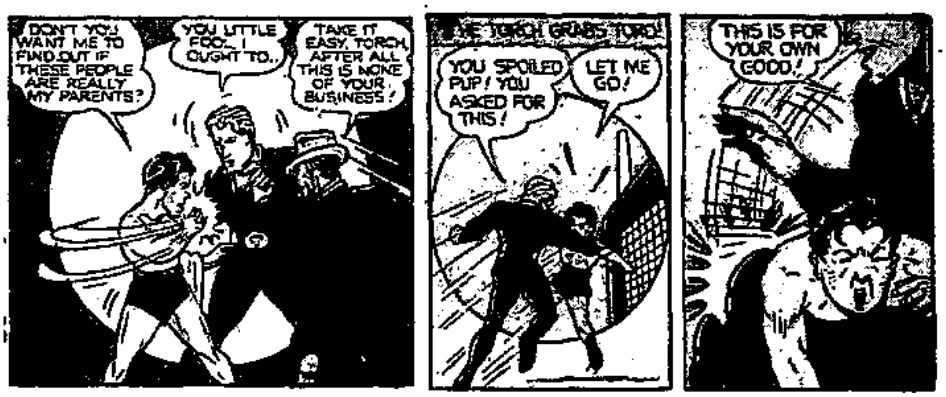


Ilustración 47 - Algunas veces, el enfrentamiento entre héroe y ayudante es provocado por la ingerencia de terceros, que mal aconsejan al joven protegido. En esta imagen, unos mafiosos hacen que Toro y Human Torch discutan, tras prometer al primero que encontrarán a sus padres. Por suerte, una buena tunda enseña a Toro la lección. *Human Torch Comics* #3 (invierno de 1941).

Otra característica de los jóvenes en los cómics es su deseo de independencia. Poco a poco, una nueva generación de héroes adolescentes comienza a aparecer en los cómics Timely (Ilustración 48). Se caracterizan no sólo por su juventud, sino también por su independencia del mundo adulto (nunca vemos a sus padres ni tutores). Sin embargo, esta independencia es sólo aparente, ya que los jóvenes héroes aspiran a integrarse en el mundo de sus mayores.

[52] Tan perfecta, que llega a ser tachada de relación homosexual. Esta teoría será defendida en la década de los años 50 cuando se intente aprobar un sistema de censura para los cómics. Sus argumentos pueden consultarse en WERTHAM, Fredrick: *Seduction of the Innocent*, Nueva York, EE.UU., Rinehart, 1953.

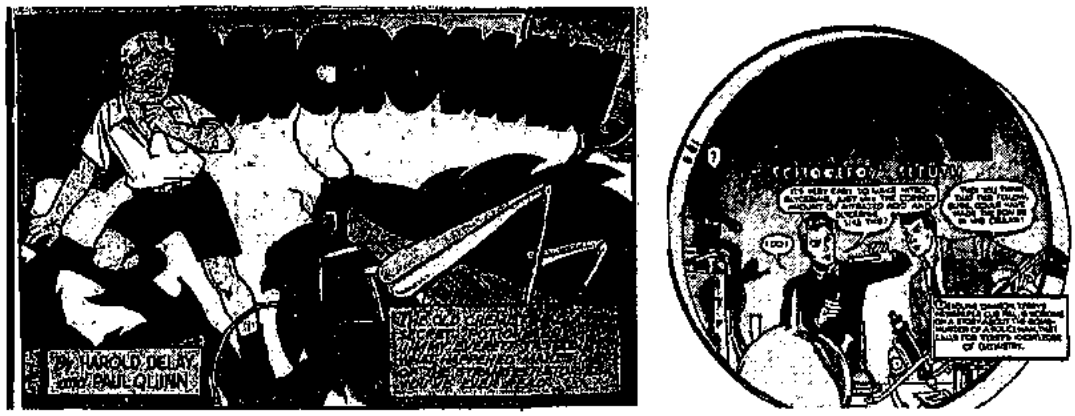


Ilustración 48 - Microman, un niño pequeño que se vuelve aún más pequeño, y que debe afrontar en solitario innumerables peligros diminutos, *en Human Torch* Comics #2 (verano de 1940). Terry Vance, un detective adolescente que con la ayuda de su chimpancé detective y la ciencia es capaz de encontrar respuesta para los misterios que los adultos no son capaces de resolver, en *Marvel Mystery Comics* #17 (marzo de 1941).

Esta independencia del mundo adulto se une al deseo de agruparse en grupos o pandillas compuestas por otros niños, tales como Victory Boys o Tough Kid Squad. Sin embargo, el grupo más popular entre los lectores es Young Allies, compuesto por los *sidekicks* Toro y Bucky, pero también por chicos normales, como el obeso Tubby Tinkle, el barriobajero Knuckles Percy Bartwell, el adinerado Washington Vanderbilt Jefferson y el afroamericano Whitewash Jones.

Ilustración 49 - Los Young Allies intercalan, al menos en sus primeras aventuras, actividades típicas de su edad con otras más arriesgadas, como la lucha contra los nazis. *Young Allies Comics* #2 (invierno de 1942).

Durante los primeros momentos de la guerra, los jóvenes héroes sirven, tanto en solitario como en grupos, para mostrar una cara amable y optimista del conflicto. Estados Unidos aparece como un país igualitario, donde tanto un chico rico como uno de los barrios bajos pueden trabajar y divertirse juntos (Ilustración 49). La lucha por mantener dicha igualdad no depende sólo de los adultos, sino también de los más jóvenes, que pueden colaborar gastando parte de su dinero en bonos de guerra, o luchando activamente contra el nazismo, por ejemplo denunciando actividades sospechosas.[53]

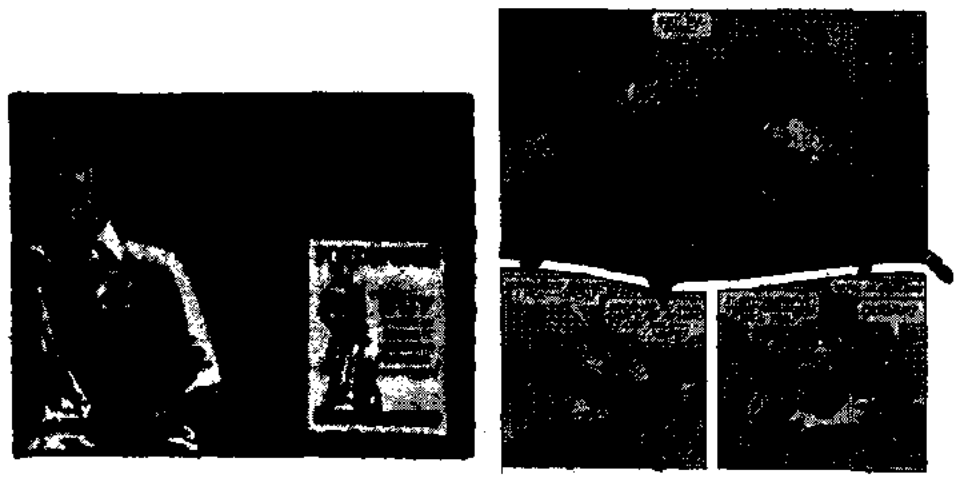


Ilustración 50 - A la izquierda, The Secret Stamp, un niño que lucha contra los agentes nazis y que anima a los lectores a comprar cupones de guerra (war stamps), en **USA Comics** #7 (marzo de 1943). A la derecha, observamos cómo la derrota de los nazis es algo que hasta los niños pueden hacer, convirtiéndose la guerra en un divertido juego, en *Young Allies Comics* #12 (agosto de 1944).

Una de las características más sorprendentes de estos jóvenes héroes es que usan armas y matan. Lanzallamas, ametralladoras y fusiles acompañan a los niños en sus aventuras contra nazis y japoneses. (Ilustración 51)

[53] A partir de un anuncio en *Captain America Comics* #6 (agosto de 1941) en el que se pide a los lectores que se mantengan vigilantes ante posibles traidores y espías, las oficinas de Timely comienzan a recibir cartas en las que "*jóvenes patriotas acusaban a otros chicos de nefastos actos de traición. Gente con nombres que sonaban teutónicos decían que estaban siendo acusados de transmitir por radio al enemigo y de actividades quintacolumnistas. Un chaval hablaba de extraños ruidos de muelles de cama que se oían cada noche en el cuarto de sus padres.*" SIMON, *op. cit.*, p.45. Hay que advertir que esta petición de vigilancia era un simple recurso dramático y propagandístico, pues no hay ninguna referencia a que la información de las cartas saliese de la editorial.

Ilustración 51 - A la izquierda, los Young Allies atacan a los agentes nazis con subfusiles, ametralladoras, fuego e incluso un cañón de artillería, en *Kid Komics* #7 (primavera de 1945). A la derecha, Bucky ataca con un lanzallamas a las aterrorizadas tropas alemanas, en *Captain America Comics* #37 (abril de 1944).

En los momentos finales del conflicto, con la llegada de los cómics para chicas, aparece un nuevo arquetipo de personaje joven: el adolescente. A diferencia del héroe juvenil, éste carece de origen trágico y no proviene de un entorno pobre. Refleja a una nueva clase media, que vive en pequeñas localidades o en barrios residenciales, con hijos que no han conocido (o no recuerdan) la América de la Depresión. Nacieron con John Steinbeck, pero crecerán con J.D. Salinger.

El adolescente es un personaje despistado, a medio camino entre el niño y el adulto. Enamoradizo, siempre cae rendido a los pies de mujeres hermosas, que en ocasiones le ignoran por su juventud o por su torpeza. (Ilustración 52).

Ilustración 52 - El adolescente es un personaje torpe, despistado, fascinado por el mundo femenino que empieza a conocer. *Georgie Comics* #2 (verano de 1945), *Joker Comics* #9 (junio de 1943) y *Miss America Magazine* #4 (julio de 1945).

3.7. LAS MINORÍAS RACIALES

Aunque en EE.UU. existe una amalgama religiosa y racial, en parte fruto del amplio flujo migratorio del siglo XIX y principios del XX, los *comic books* presentan un país anglosajón, prestando poca atención a las minorías religiosas y raciales.

La poca importancia que se da a las minorías se debe a la imagen de unidad nacional que se pretende dar frente al enemigo Alemán y Japonés. La unidad puede darse de dos maneras, una es mostrando a EE.UU. como una nación homogénea, la otra es mostrando un país heterogéneo pero carente de conflictos internos, donde cada minoría tiene su lugar: una nación de naciones.[54]

La religión coincide con el primer modo de ver el país, por lo que nunca se hace referencia a las creencias de los héroes, de los secundarios, ni tan siquiera de los villanos. Y ello a pesar de que el bando estadounidense aboga (al menos oficialmente) por la libertad de culto y la tolerancia religiosa; dicha libertad se da por supuesta, pero en ningún caso vemos la diversidad religiosa del país.

[54] Así se pone de relieve que, frente al expansionismo alemán, que considera como razas *inferiores* a quienes conquista, en EE.UU. todas las razas y culturas son iguales. GLAZER, Nathan: "Una nación de naciones", en *Historia de las civilizaciones: Estados Unidos*, Madrid, Ediciones Labor S.A. y Alianza Editorial S.A., 1989, p.59

Por el contrario, algunas minorías étnicas sí aparecen reflejadas, mostrando así esa nación multiétnica. No obstante, la manera de abordar a las minorías varía, siendo algunas veces contradictoria. Pasamos a ver el tipo de retrato que se hace de ésas:

En primer lugar encontramos las minorías inmigradas desde Europa, alemanes principalmente, que son mostrados como personas decentes y honradas que aman el país que les ha acogido. Su estética es similar a la de los anglosajones, por lo que resulta fácil que se integren. Los agentes nazis que luchan contra los héroes nunca son estadounidenses, sino agentes extranjeros infiltrados que aún no dominan el idioma.

Ilustración 53 – El uso al hablar de *der, vot* o *ja* distinguen a los auténticos americanos de los agentes alemanes infiltrados. All *Winners Comics* #2 (otoño de 1941).

Otras minorías inmigrantes, como la japonesa o la china, no existen. Los únicos asiáticos que aparecen en las páginas de Timely son los malvados soldados japoneses o los indefensos chinos, pero cada uno encerrado dentro de su país.

Los hispanos apenas tienen relevancia, y más que como conciudadanos se les muestra como curiosos vecinos amantes de la democracia, aunque siempre asediados por agentes alemanes que pretenden enfrentarlos con el hermano mayor estadounidense (Ilustración 54). Las pocas veces que aparece un personaje hispano ayudando al héroe, es como sirviente.[55] Su representación es mezcla del desconocimiento y de las limitaciones técnicas de las imprentas: cuando se quieren reflejar los tonos morenos de la piel se convierten en pieles color madera o gris

[55] Tal es el caso de Jose, el chofer de Merzah, aparecido en *Mystic Comics* #4 (agosto de 1940).

cemento, la mayoría de las veces se les caracteriza ataviados con grandes sombreros mexicanos y ropas decimonónicas.

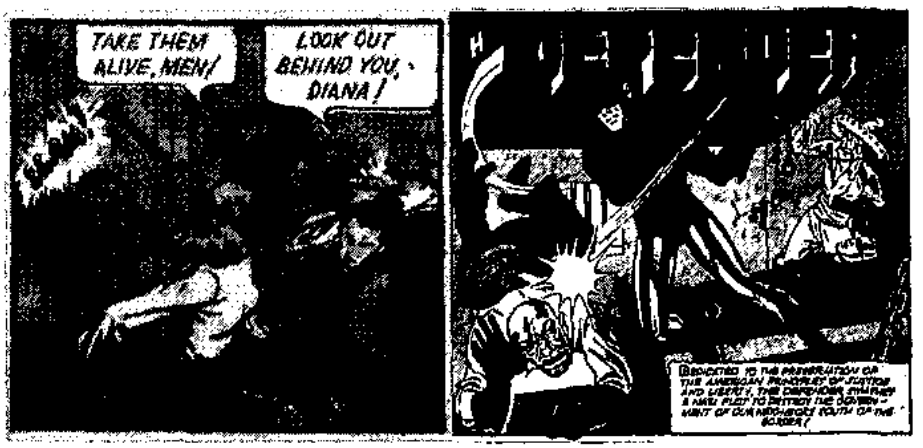


Ilustración 54 – A la izquierda, hispanos de piel color madera, en *Mystic Comics* #4 (agosto de 1940). La intromisión de los superhéroes estadounidenses en los países vecinos es necesaria, ya que éstos son incapaces de defenderse por sí mismos contra las malas influencias exteriores. *USA Comics* #2 (otoño de 1941).

Los nativos americanos también aparecen, aunque no se les percibe como auténticos estadounidenses. Sus tradiciones y cultura resultan extrañas, primitivas y relacionadas con lo mágico (Ilustración 55). Son un pueblo difícil de comprender, un elemento exógeno cuyo lugar es la reserva y el desierto.

Ilustración 55 – Las dos caras del nativo americano: A la izquierda, poseedor de un conocimiento mágico y misterioso, que acabará por dar poderes al superhéroe Black Marvel, en *Mystic Comics* #5 (marzo de 1941). A la derecha, el salvaje enemigo dispuesto a acabar con el hombre blanco a cualquier precio, en *Captain America Comics* #14 (abril de 1942).

En ocasiones pueden tomar el rol de villanos, pero siempre queda claro que los renegados son una minoría, y que el resto de los nativos americanos son parte de EE.UU., aunque conocen cual es su lugar. (Ilustración 55)

Finalmente, nos encontramos con los afroamericanos. Discriminados por el color de su piel, apartados de la sociedad blanca por medio de los guetos y las leyes segregacionistas,[56] la población negra estadounidense es la minoría étnica más importante del país en estos años.

A pesar de aparecer más que otras minorías, los afroamericanos no dejan de ser algo excepcional dentro del mundo de viñetas de Timely. Los guetos y la segregación no son mostrados ni mencionados, de igual manera que entre las multitudes que vemos en las calles o entre los soldados que luchan en el frente no encontramos a ningún individuo con piel negra.[57]

Igual que los nativos americanos, los afroamericanos pueden aparecer como delincuentes o villanos, pero no es lo habitual.[58] Más comúnmente desempeñan papeles de ayudantes o sirvientes del héroe (Ilustración 56), y no sólo en Timely, sino en la mayoría de las editoriales.

[56] La segregación de la población negra es, teóricamente, buena y justa. Crea dos comunidades diferentes, la blanca y la negra, con servicios propios – escuelas, barrios, asientos separados en los transportes, en los espectáculos públicos e incluso en los parques – pero iguales. Es decir, cada sociedad se desarrolla de forma independiente pero equitativa. Pero esto es falso en la práctica: La población negra que acude a las ciudades en busca de trabajo desde finales del siglo XIX se encuentra con que tiene que habitar los peores barrios, creándose así los primeros guetos. En dichos barrios encontramos superpoblación y un progresivo deterioro y envejecimiento de los edificios, que no son restaurados. Además, los medios de los que disponen las escuelas e institutos negros no son comparables a los que tienen los institutos blancos, lo que aboca a un mayor fracaso escolar y a la perpetuación de la pobreza. FOHLEN, Claude: *Los negros en Estados Unidos*, Barcelona, Oikus-Tau S.A. Ediciones, 1973, pp.112-113.

[57] Una excepción será cuando un personaje viva aventuras en África, en cuyo caso encontraremos gran cantidad de personas negras, aunque siempre en papeles poco importantes. Incluso los villanos de la selva africana serán blancos o, en su defecto, asiáticos.

[58] Aparecen en *All Winners Comics* #3 (invierno de 1943) y en la portada de *Daring Mystery Comics* #6 (septiembre de 1940).

Ilustración 56 – *A la izquierda, Fish Face, que trabaja en el ejército como* cocinero de los soldados, en *USA Comics* #5 (verano de 1942). A la derecha, Show-Motion Jones, que ayuda a The Whizzer en sus aventuras *USA Comics* #6 (diciembre de 1942).

Una excepción es Whitewash Jones, miembro de los Young Allies, que comparte aventuras en pie de igualdad con sus demás compañeros. No obstante, es con diferencia el personaje más discriminado, no por sus amigos, sino por los guionistas y dibujantes. Víctima de los estereotipos, Whitewash se nos describe como "*capaz de hacer que su armónica hable y las sandías desaparezcan*",[59] además de hablar una jerga nasal que apenas se entiende. En el apartado gráfico, salvo excepciones *muy puntuales*, Whitewash (y la mayoría de los personajes afroamericanos) es un personaje deforme, intentando los artistas forzar una diferencia física entre la raza blanca y negra, que queda aún más acentuada por las cómicas ropas que viste. (Ilustración 57)

[59] En un texto publicitario dentro *USA Comics* #2 (noviembre de 1941). Hay que explicar que la imagen de un afroamericano comiendo una enorme *rodaja de sandía o improvisando música* son dos de los estereotipos que sufre la población afroamericana durante estos años.

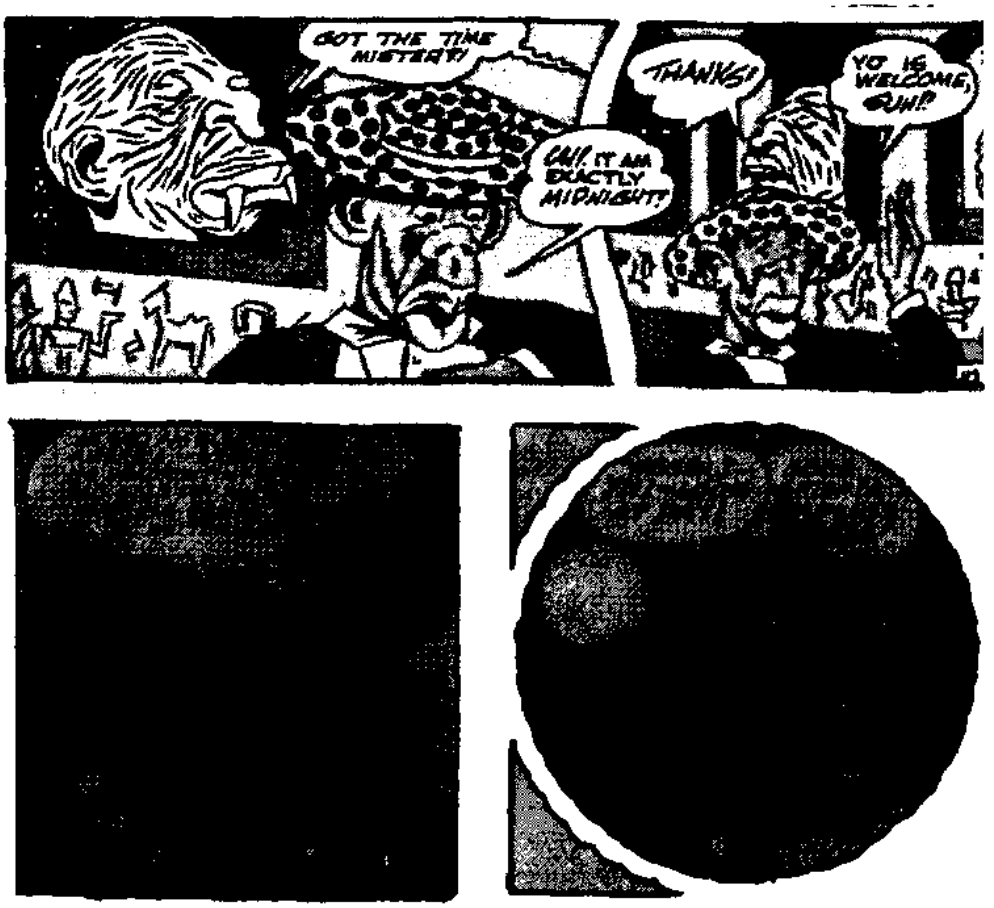


Ilustración 57 – Dos visiones de Whitewash Jones. En la de arriba, las enormes orejas, la gigantesca nariz y los labios desproporcionados le otorgan un aspecto pretendidamente ridículo, en *Young Allies Comics* #2 (diciembre de 1941). Abajo, un rostro más humanizado y aniñado no deja de ocultar unas orejas, nariz y labios grandes en comparación con las de Bucky, además de hablar de forma diferente, en *Young Allies Comics* #12 (verano de 1944).

Las diferencias entre los personajes blancos y negros hace que estos últimos acaben convirtiéndose en personajes cómicos, y desde luego nunca llegan a vestir uniformes de superhéroes.

Apenas aparecen en los cómics de chicas, convirtiendo el idílico mundo de la posguerra en una fantasía blanca, donde las razas no se mezclan, y los afroamericanos tienen su lugar, usualmente como parte del servicio doméstico.

6
CONCLUSIONES

MONOGRAFÍAS
HISTORIA Y ARTE

Durante los años 30, la sociedad estadounidense tuvo que enfrentarse a la crisis económica más virulenta y larga que jamás hubiera conocido. No había un culpable único, no había un genio maligno al que derrotar con ejércitos, al que golpear hasta que se rindiese y pidiera perdón. Uno de los personajes de Steinbeck se quejaba amargamente ante un mundo demasiado complejo, donde no se veían culpables, pero donde las tragedias se sucedían una tras otra:

> *¿A quién le podemos disparar? A este paso me muero antes de poder matar al que me está matando a mí de hambre*[1].

Ante tal situación, la industria del ocio presentó a sus consumidores un reflejo del mundo no como realmente era, sino como a estos les hubiese gustado que fuera. Un mundo amable y agradable, donde los buenos se distinguían por sus cuerpos perfectos, sus cabellos bien peinados y sus amplias sonrisas, mientras que a los malos se les reconocía por sus rostros deformes, sus gestos groseros y sus miradas insidiosas. Un mundo donde el bien jamás era derrotado y la justicia siempre se imponía, al que se podía acceder a través de las salas de cine, las páginas de las novelas, o las viñetas de los cómics.

La industria del ocio pronto miró hacia otros tiempos y otros países. La vida en EE.UU. podía ser difícil, pero en el extranjero o en otras épocas era aún peor: dictaduras, guerras, purgas políticas y religiosas... "*¿A quién le podemos disparar?*" Películas, novelas y cómics pronto tuvieron una respuesta: a los villanos, a los criminales, *a los nazis* y *a los japos*.

La segunda guerra mundial ayudó a superar los problemas coyunturales del país: la movilización de hombres y la producción de armamento acabó con el paro a la vez que el sistema político se consolidaba en su lucha contra las dictaduras. Sin embargo, la guerra no hizo más que acentuar los problemas estructurales:

> *El ejército nos discrimina. La armada sólo nos quiere para servir como soldados de cantina. La Cruz Roja rechaza nuestra sangre. Ni los patronos ni los sindicatos nos admiten. Los linchamientos continúan. No tenemos derechos, hay racismo contra nosotros, nos escupen. ¿Qué más podría hacernos Hitler?*[2]

---

[1] STEINBECK, John: *Las uvas de la ira*, Madrid, Alianza Editorial, 2005, p.62

[2] ZINN, Howard: *La otra historia de los EE.UU.*, Hondarribia, Argitaletxe Hiru S.L., 1999, p.372.

Estas palabras las decía Walter White, secretario de la NAACP (Asociación Nacional para el Avance de las Personas de Color), durante los años de la guerra. Con ellas se mostraban las contradicciones internas que existían dentro de la *nación de naciones*.

Las contradicciones también afectaban a las mujeres. Necesarias para el esfuerzo bélico, sus sueldos eran generalmente inferiores al de los hombres y debían abandonar sus puestos de trabajo cuando los combatientes volvían del frente. El lugar de la mujer estaba en la fábrica como sustituta, pero al acabar la guerra debía volver al hogar y olvidar que fue capaz de desempeñar un puesto de trabajo igual de bien que cualquier hombre.

Teniendo en cuenta esto, es fácil comprender que el retrato que los cómics de Timely hicieron de asiáticos, afroamericanos, nativos americanos, africanos e hispanos no fue más racista de lo que podía serlo cualquier otro medio de masas de la época.[3]

Los estereotipos que Timely utilizó eran ampliamente conocidos e inmensamente populares en el cine, la literatura y otros cómics. No podemos hablar por lo tanto de una editorial racista, sino de una sociedad blanca que en su conjunto era racista, que aceptaba a las minorías en su seno siempre y cuando éstas supiesen mantenerse al margen. Tampoco la representación de las mujeres resultaba extraña a los lectores y lectoras de la época. Mientras la guerra duró, las superheroínas proliferaron pero, al finalizar la contienda, las ventas favorecieron a los personajes que presentaban roles tradicionales. La posguerra perfiló una división entre cómics para chicos (aventuras y superhéroes) y para chicas (romance y comedia costumbrista), que la sociedad asumió sin problemas.

Los artistas rara vez eligieron el tipo de historias que realizaban. Los bajos sueldos y las largas horas de trabajo les hicieron trabajar con clichés y fórmulas que no dudaban en repetir una y mil veces para acelerar la producción. Así, Timely nunca iniciaría una moda ni un género, simplemente copiaba lo que otras editoriales publicaban con éxito. Curiosamente, a pesar de las duras condiciones de trabajo, los artistas entrevistados guardan un buen recuerdo de Timely Comics. Aunque son conscientes de que trabajaban mucho a cambio de poco dinero, su trabajo para Goodman les permitió tener una fuente de ingresos fija y segura antes, durante y después de la guerra.

[3] De hecho, la aparición de Whitewash como personaje de pleno derecho de los Young Allies resulta sorprendente en una época en la que los personajes afroamericanos que aparecían en las viñetas no pasaban de ser sirvientes y ayudantes.

La industria del ocio nunca fue un fiel reflejo de la realidad (social, política o económica) estadounidense. No era lo que los artistas pretendían, y desde luego no era lo que el público buscaba. El papel de la industria del ocio fue ofrecer un mundo más fácil de entender, más fácil de asimilar, a través del cual no aprenderemos cómo ocurrieron los hechos, pero sí descubrimos las inquietudes, los miedos y los gustos de un enorme público aterrorizado en una guerra que se desarrollaba en tres frentes: contra la miseria, contra las potencias del Eje y contra la realidad cotidiana.

APÉNDICE 1
EDITORES DE TIMELY

mHA MONOGRAFÍAS HISTORIA Y ARTE

JOE SIMON (1940-1941)

Joseph H. Simon nació en EE.UU. en 1913. Hijo de inmigrantes judíos europeos, comenzó a trabajar en los departamentos artísticos de varios periódicos, primero como asistente y posteriormente como director.

Cuando la crisis económica le dejó sin trabajo, buscó empleo como dibujante de *comic books*. A finales de los años treinta desarrolló su labor como editor de la editorial Fox, como dibujante para el *shop* Funnies Inc, y posteriormente como dibujante y editor de Timely Comics.

Se asoció con el dibujante Jack Kirby, junto al que trabajaría durante más de una década. Ambos crearon uno de los personajes claves de este período: Captain America, por el que Goodman prometió pagarles un porcentaje de los beneficios.

Ilustración 1 - Joe Simon (con pajarita) y Jack Kirby, alrededor de 1940.
La fotografía pertenece al libro *Comic Book Makers*.

No obstante, uno de los contables de Goodman, Morris Coyne, aseguró a Simon y su compañero que se les estaba pagando menos de lo que se les debía. Esto acabaría motivando la salida de ambos artistas de Timely Comics.

Hay que aclarar que la confidencia de Coyne, ya fuese cierta o no, se debió al hecho de que era, sin que Goodman lo supiera, uno de los tres propietarios de la editorial M.L.J. Publications, competidora de Timely.

Tras su marcha de Timely, Simon y Kirby trabajaron para las principales editoriales de cómics del momento, llegando a ser unos de los artistas mejor valorados de la época.

STANLEY LIEBER / STAN LEE (1941-1942 y 1945-1972)

Stanley Martin Lieber nació a finales de 1921. Hijo de inmigrantes judíos rumanos, fue un ávido lector durante su juventud, tanto que su sueño era convertirse en novelista.

Al acabar el instituto, su tío Robert Solomon le consiguió un empleo en Timely Comics como "chico para todo", consistiendo su trabajo en borrar los trazos de lápiz de las páginas de cómic ya entintadas, traer y llevar mandados o escribir las páginas de texto que permitían a los cómics obtener beneficios postales. Para esta última tarea solía utilizar el pseudónimo Stan Lee, que seguiría empleando para firmar sus guiones de cómics, y que finalmente adoptaría como nombre real.

Ilustración 2 - Fotografía del joven Stanley Lieber (izquierda) y Vince Fago (derecha)
La fotografía pertenece al libro *Stan Lee and the Rise and Fall of the American Comic Book*.

Tras la marcha de Simon, Martin Goodman le nombraría editor provisional, lo que no deja de ser paradójico si tenemos en cuenta que permaneció en el cargo casi treinta años. No obstante, se le conoce más por su labor a partir de 1961, cuando reinventó el género de los superhéroes con series como *Fantastic Four, Amazig Spider-Man, X-Men* o *Incredible Hulk*, entre otras.

VINCE FAGO (1943-1945)

Vince Fago nació en EE.UU. en 1914, hijo de inmigrantes europeos. Falleció en 2002.

La carrera como dibujante de Fago comenzó en el campo de la animación, en los estudios Fleischer, encargados de realizar algunos de los seriales de animación más famosos de la época, como fueron Betty Boop, Popeye o Superman.

Ilustración 3 - Vince Fago a mediados de los años 40, sosteniendo entre sus manos algunos de sus personajes. La fotografía pertenece a la revista *Alter Ego* #11.

Fago se unió a Timely Comics en 1942, encargándose de dibujar series de animales antropomórficos. Su estilo ágil y simple le convirtió en uno de los

dibujantes más valorados de la editorial, por lo que Stanley Lieber, que se alistó en 1942, le consideró como el más indicado para ser su sucesor.

Como editor de Timely, Fago multiplicó las series de humor y animales. Al regreso de Lieber, en 1945, le devolvió su puesto y siguió trabajando como autónomo. En 1948 comenzó a trabajar en su propia tira de prensa, Peter Rabbit.

APÉNDICE 2
PERSONAJES CLAVE DE TIMELY

MONOGRAFÍAS HISTORIA Y ARTE

THE ANGEL
Primera aparición: 1939
Creador: Paul Gustavson

The Angel es un ejemplo de lo que fueron muchos superhéroes de los años 40: suficientemente popular como para aparecer en diferentes publicaciones y protagonizar algunas portadas, pero no lo bastante como para merecer una serie propia.

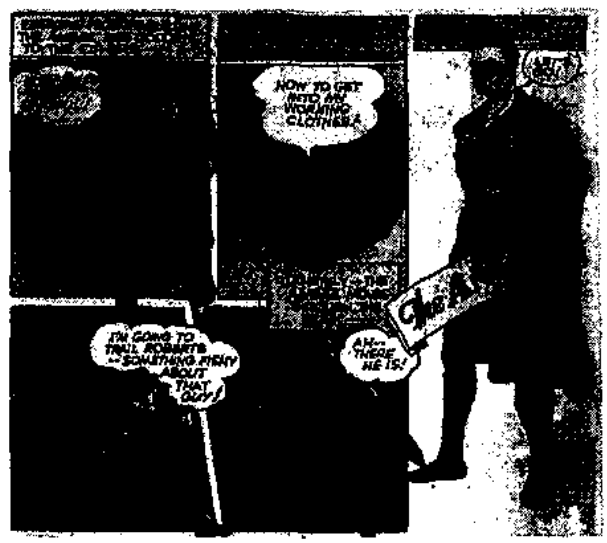


Ilustración 1 – The Angel en *Sub-Mariner Comics* #3 (otoño de 1941).

La identidad secreta de The Angel era Thomas Halloway, un detective privado huérfano de madre al que su padre, un guardia de prisión, crió en su lugar de trabajo. Allí aprendió todos los trucos de los criminales, que luego usaría en beneficio de la ley y el orden.[1] Aunque en sus primeras aventuras carecía de poderes, Halloway acabó obteniendo un objeto mágico, "la capa de Mercurio", que le permitía volar.[2]

Como otros muchos superhéroes de popularidad media, The Angel desapareció poco después de la segunda guerra mundial, en 1946.

[1] *Marvel Mystery Comics* #20 (junio de 1941).
[2] *Marvel Mystery Comics #11* (septiembre de 1940).

CAPTAIN AMERICA

Primera aparición: 1941
Creadores: Joe Simon y Jack Kirby

Creado a petición de Martin Goodman, que quería lanzar un título protagonizado por un héroe de corte patriótico, Captain America acabó siendo uno de los personajes más importantes de Timely durante los años de la guerra.

Steve Rogers se convirtió en Captain America tras probar una fórmula experimental, cuyo objetivo era crear un ejército de superhombres. Sin embargo, un agente nazi que estaba infiltrado en el proyecto acabaría matando al creador de la fórmula, dejando a Rogers como único supersoldado del ejército estadounidense.[3]

Desde su primera aventura, Captain America estuvo acompañado por un joven sidekick, Bucky Barnes, un huérfano adoptado como mascota por el regimiento de Rogers.

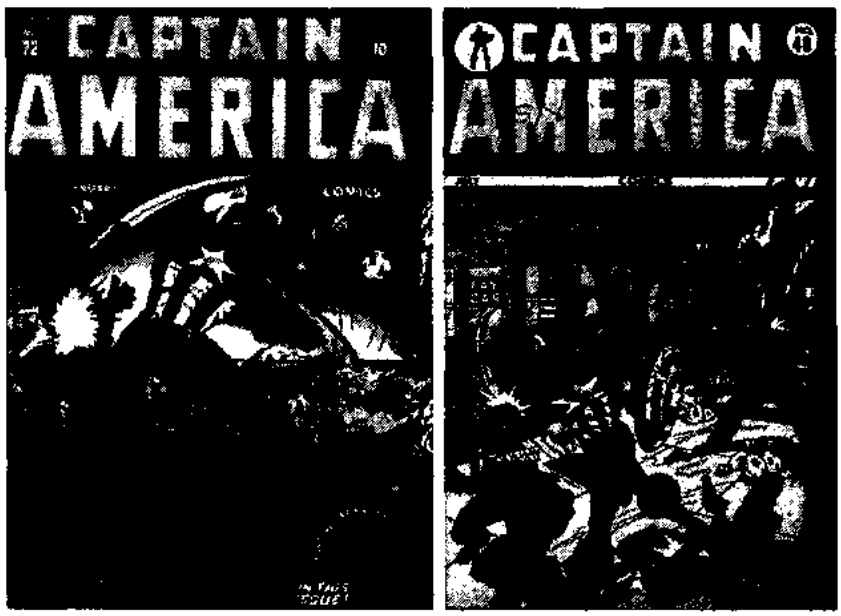


Ilustración 2 – Dos imágenes de Captain America y Bucky. A la izquierda, luchando contra los japoneses en el frente del Pacífico, en *Captain America Comics #22* (enero de 1943). A la derecha, su primera aventura contra delincuentes comunes una vez acabada la guerra, en *Captain America Comics #48* (julio de 1945).

[3] *Captain America Comics #1* (marzo de 1941).

En sus primeras apariciones, ambos personajes se enfrentaron a los espías y quintacolumnistas nazis que se iban infiltrando en el país, pero tras el bombardeo de Pearl Harbor su lucha les llevó fuera de EE.UU., tanto al frente del Pacífico como a Europa y el Norte de África.

Tras acabar la guerra pasaron de combatir nazis y japoneses a detener a criminales convencionales. Sus aventuras comenzaron a perder popularidad[4], puesto que ambos personajes habían perdido su razón de ser tras la guerra.

Su serie fue cancelada a finales de 1949. Aunque en 1953 tendría una breve reaparición, no sería hasta 1964 que el personaje recuperase su popularidad, convirtiéndose en reflejo no de la América oficial, sino del pueblo estadounidense.[5]

THE HUMAN TORCH
Primera aparición: 1939
Creador: Carl Burgos

A pesar de su nombre, Human Torch no era un ser humano, sino un androide creado por el científico Phineas Horton, con el objetivo de imitar la vida humana. Aunque el proyecto fue un éxito, tuvo un efecto secundario: al contacto con el oxígeno, el androide estallaba en llamas[6].

Una vez Human Torch fue capaz de controlar su llama,[7] se dedicó a combatir el crimen. Y puesto que su apariencia era humana (salvo cuando estaba envuelto en llamas) creó una identidad civil con la que ganarse la vida, el policía Jim Hammond[8].

El joven *sidekick* de Human Torch, Toro, era un joven artista de circo huérfano llamado Toro. Tras adquirir poderes similares a los de su héroe lucharían juntos contra criminales comunes, nazis y japoneses.

[4] En 1943 publicaban doce números al año, en 1945 sólo ocho, en 1947 tan sólo cinco. Los numerosos cambios que experimentó la serie también denotan un deseo de ajustar el personaje a los nuevos gustos de los lectores.

[5] Sobre esta etapa, consultar RODRÍGUEZ MORENO, José Joaquín: "Historia de los EE.UU. a través del cómic: El Capitán América (1941-1975)", *Ubi Sunt?* nº17, Cádiz, Asociación Cultural Ubi Sunt?, 2005, pp.8-17.

[6] *Marvel Comics* #1 (octubre de 1939).

[7] *Ibidem.*

[8] *Marvel Mistery Comics* #4 (febrero de 1941).

Ilustración 3 – Human Torch y Toro en *Human Torch Comics* #3 (primavera de 1941).

Ambos personajes lograron mantener parte de su público tras la segunda guerra mundial, aunque su serie fue languideciendo hasta cancelarse en 1949[9], incapaz de competir con los nuevos géneros que iban apareciendo. El personaje reapareceria efímeramente en 1953, y ya bajo una nueva encarnación en 1961.

MILLIE THE MODEL
Primera aparición: 1945
Creadores: Stan Lee (Stanley Lieber) y Ruth Atkinson

Millie Collins fue uno de los personajes más populares de Timely, estando presente en el mercado durante treinta años seguidos, y llegando a aparecer hasta en seis colecciones diferentes.

Millie simboliza, posiblemente mejor que ningún otro personaje de Timely, el éxito de los cómics para chicas. Dulce e inocente, con aventuras llenas de glamour debido a su profesión de modelo, representó el ideal femenino de belleza y conducta decente creado por hombres.

[9] Mantuvieron una cadencia de cinco *comic books* al año hasta 1949, fecha en la cual la cifra descendió drásticamente hasta dos.

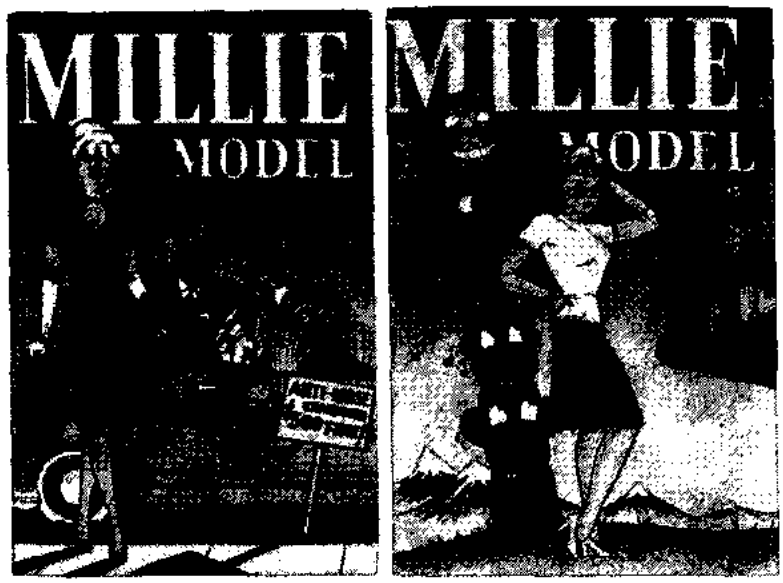


Ilustración 4 – *Millie the Model* #2 y #3 (octubre y diciembre de 1946).

Su éxito entre las lectoras no comenzó a decaer hasta 1975, fecha en la que el personaje vio cancelada su última colección. Este hecho mostraba un cambio de gustos en el público lector femenino, que comenzó a desligarse de los cómics románticos, atraídos por otros modelos de mujer más acordes a su tiempo.

MISS AMERICA
Primera aparición: 1943
Creadores: Otto Binder (guión) y Pauline Loth (dibujo)

Madeline Joyce trabaja para James Bennett, un rico financiero que patrocina un proyecto que estudia la energía eléctrica. La curiosidad[10] lleva a Madeline a echar un vistazo al lugar donde se desarrolla la investigación (un viejo faro), donde un accidente fortuito le otorga poderes.[11]

A diferencia de otros personajes femeninos, Miss America nunca mostró sinuosas curvas, más bien al contrario, se mostró como un personaje decoroso, que recordaba más a una madre que a una amante. Esto puede ser debido a que en un primer momento el personaje estuviese destinado al público femenino, entre el que no tuvo excesivo éxito.

[10] Y no olvidemos que la curiosidad femenina es uno de los clichés de la época.
[11] *Marvel Mystery Comics* #49 (noviembre de 1943).

Ilustración 5 – Miss America en *Marvel Mystery Comics* #65 (julio de 1945).

Miss America fue una de las superheroínas más populares de Timely. Una vez acabada la guerra aparecerían numerosas heroínas siguiendo sus pasos. Sin embargo, la popularidad de éstas fue declinando con los años, al igual que ocurrió con sus contrapartidas masculinas. La última aventura de Miss America aparecería en 1948.

SUB-MARINER
Primera aparición: 1939
Creador: Bill Everett

El príncipe Namor fue, junto a Human Torch, uno de los primeros superhéroes publicados por Timely Comics. El atractivo de Sub-Mariner residía, en gran medida, en su rebeldía y arrogancia, lo que le hacían un personaje enormemente original.

Su rol como monarca de un reino submarino,[12] pero también como aliado de EE.UU., en cuyo ejército llegaría a alistarse,[13] le permitió combatir contra todo tipo de amenazas: japoneses, nazis, monstruos marinos, criminales normales...

[12] *Sub-Mariner Comics* #1 (primavera de 1941).
[13] *Sub-Mariner Comics* #8 (invierno de 1942)

Ilustración 6 – *Sub-Mariner Comics* #12 (invierno de 1944).

Desde su aparición fue uno de los personajes estrellas de la editorial, no dejando de publicarse hasta 1949. El personaje reaparecería nuevamente en 1953, y lograría sobrevivir dos años antes de volver a ser cancelado. Finalmente, sería recuperado en 1962.

SUPER RABBIT
Primera aparición: 1943
Creador: Ernie Hart

Pocos meses después de que la editorial Fawcett uniese el género de los superhéroes y el de los animales antropomórficos en un mismo personaje, Hoppy the Marvel Bunny, Timely lanzó al mercado las aventuras de Super Rabbit.

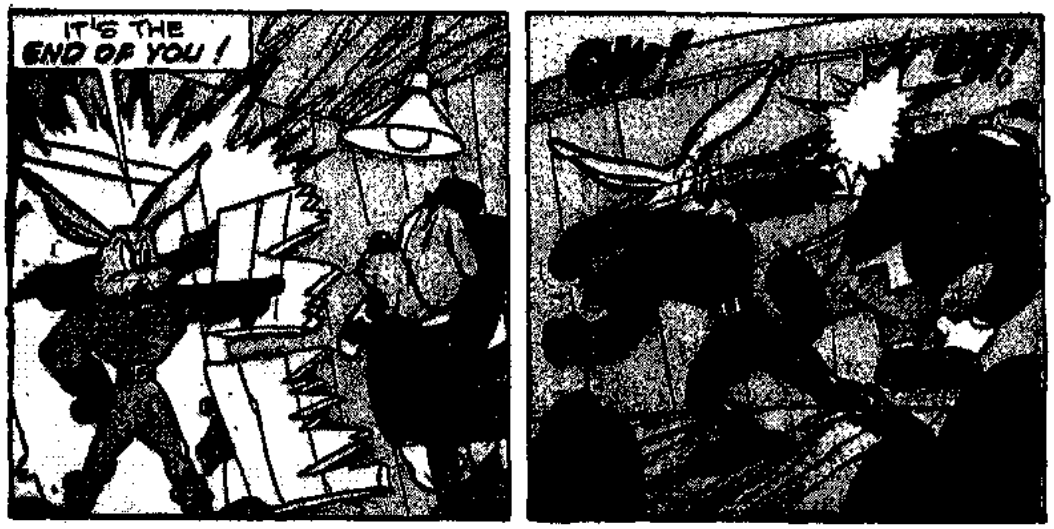


Ilustración 7 – Super Rabbit en *Animated Movie Tunes* #1 (otoño de 1945).

Super Rabbit unía a la perfección comedia y aventuras superheroicas, siendo sus historias mucho menos violentas y más inocentes que las protagonizadas por superhéroes humanos.

Aunque el personaje disfrutó de gran popularidad entre el público infantil, hacia finales de los años cuarenta otros géneros y personajes le fueron desplazando, apareciendo por última vez en 1952.

ZIGGY PIG & SILLY SEAL
Primera aparición: 1942
Creador: Al Jaffee

Este cómico dúo (una foca y un cerdo) gozó durante los años de la guerra de una enorme popularidad; fueron, junto a Super Rabbit, los animales antropomórficos más importantes de Timely.

Ilustración 8 - *Ziggy Pig and the Silly Seal* #6 (primavera de 1946).

Al finalizar la guerra, no obstante, los *funny animals* también fueron perdiendo popularidad a favor de otros géneros, lo que hizo que Ziggy y Silly dejasen de ser publicados en 1947, aunque posteriormente se editaría una última aventura del dúo en 1953, en un intento fallido de relanzarlos.

FUENTES Y BIBLIOGRAFÍA

MHA
MONOGRAFÍAS HISTORIA Y ARTE

CÓMICS

A continuación incluimos un listado de los *comic books* de Timely que hemos utilizado para realizar la presente monografía. Publicamos su numeración y fecha de salida.[1]

Si junto al nombre aparece entre paréntesis un número romano, se está indicando el volumen al que nos referimos. Así, Miss America Magazine (I) estará compuesta por cinco números, mientras que Miss America Magazine (II) será otra colección nueva que emplea el mismo nombre.

Una **N** indica que la colección es nueva, una **C** que se ha cancelado, y un – que la serie continúa o es continuación de otra, aunque con un cambio de nombre o volumen. Si la serie existía el año anterior se indica con <<, y si continua al año siguiente con >>.

1939

Series	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	
Marvel Comics	N									1			-
Marvel Mystery Comics	-											2	»

1940

Series		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	
Daring Mystery Comics	N	1	2	-	3	4	5	-	-	6	-	-	-	»
Human Torch Comics (Android)	N									2			3	»
Marvel Mystery Comics	«	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	»
Mystic Comics (I)	N			1	2	-	3	-	4	-	-	-	-	»
Red Raven Comics	N								1					C

[1] La fecha que indicamos es la que aparece en la portada. Hemos de recordar que los *comic books* suelen aparecer en el mercado unos tres meses antes de lo que indica dicha fecha.

1941

Series		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	
All Winners Comics	N						1			2			3	»
Captain America Comics	N			1	2	3	4	-	5	6	7	8	9	»
Daring Mystery Comics	«	-	-	-	7	-	-	-	-	-	-	-	-	»
Human Torch Comics	«			3 bis			4			5			6	»
Marvel Mystery Comics	«	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	»
Mystic Comics (I)	«	-	-	5	-	-	-	-	-	-	6	-	7	»
Sub-Mariner Comics	N			1			2			3			4	»
USA Comics	N								1	-	-	2	-	»
Young Allies Comics	N						1			-	-	-	2	»

1942

Series		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	
All Winners Comics	«			4			5			6			7	»
Captain America Comics	«	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	»
Comedy Comics	N				9	-	10	-	-	11	-	12	-	»
Daring Mystery Comics	«	8												C
Human Torch Comics	«			7			8			9			10	»
Joker Comics	N				1	-	2	-	-	3	-	4	5	»
Krazy Komics	N							1	-	2	-	3	4	»
Marvel Mystery Comics	«	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	»

Miss Fury	N												1	»
Mystic Comics (I)	«	-	-	8	-	9	-	-	10					C
Sub-Mariner Comics	«	4		5			6			7			8	»
Terry Toons Comics	N										1	2	3	»
Tough Kid Squad Comics	N			1										C

Series	**01**	**02**	**03**	**04**	**05**	**06**	**07**	**08**	**09**	**10**	**11**	**12**	
USA Comics	«	3	-	-	-	4	5			-	-	-	6	»
Young Allies Comics	«			3			4			5			-	»

1943

Series		**01**	**02**	**03**	**04**	**05**	**06**	**07**	**08**	**09**	**10**	**11**	**12**	
All Select Comics	N									1			2	»
All Surprise	N									1			2	»
All Winners Comics	«			8			9			10			11	»
Captain America Comics	«	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	»
Comedy Comics	«	13	-	14	-	15	16	17	18, 33	19	-	20	-	»
Human Torch Comics	«			11			12			13			14	»
Joker Comics	«	6	7	-	8	-	9	-	10	-	11	12	13	»
Kid Komics	N		1	-	-	-	2			3			-	»
Krazy Komics	«	5	-	6	7	-	8	9	10	11	-	12	-	»
Marvel Mystery Comics	«	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	»

Miss Fury	N	-		-	-	-	2					-	-	-	3	»
Powerhouse Pepper Comics	N	-	-	-	-	-	-	-	-			-	-	-	-	»
Sub-Mariner Comics	«	8		9			10					11				»
Terry Toons Comics	«	4	5	6	7	8	9	10	11			12	13	14	15	»
USA Comics	«	-	-	7	-	8	-	9	-			10	-	-	-	»
Young Allies Comics	«	6	-	-	7	-	-	8	-			9			10	»

1944

Series		**01**	**02**	**03**	**04**	**05**	**06**	**07**	**08**	**09**	**10**	**11**	**12**	
All Select Comics	«			3			4			-	-	-	5	»
All Surprise	«			3			4			-	-	-	5	»
All Winners Comics	«			12			-	-	-	13			14	»
Amazing Comics	N									1				-
Captain America Comics	«	34	35	36	37	38	39	40	41	-	42	-	43	»
Comedy Comics	«	21	-	22	-	23	24			25			26	»
Comic Capers	N									1			2	»
Complete Comics	-												2	C
Daring Comics	N									9			10	»
Funny Tunes	N						16			17			18	»
Gay Comics (I)	N			1										-
Gay Comics (II)	-									18			19	»
Human Torch Comics (Android)	«			15			-	-	-	16			17	»
Ideal Comics	N									1			2	»
Joker Comics	«	-	14, 15	-	-	-	16	-	-	-	-	-	17	»

Junior Miss	N													1	»
Kid Komics	«	-	-	4			5			6				-	»
Krazy Komics	«	13	-	-	14	-	-	-	15	-	-	-	16	»	
Marvel Mystery Comics	«	51	52	53	54	55	56	57	-	58	59	-	60	»	
Miss America Comics	N						1							-	
Miss America Magazine (I)	-											2	3	»	
Miss Fury	«			-	-	-	4			5			6	»	
Mystic Comics (II)	N										1	2	3	»	
Sub-Mariner Comics	«	12		13			-	-	-	14			15	»	
Super Rabbit	N									1			2	»	
Terry Toons Comics	«	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	»	
Series		**01**	**02**	**03**	**04**	**05**	**06**	**07**	**08**	**09**	**10**	**11**	**12**		
Tessie the Typist	N						1			-	-	-	2	»	
USA Comics	«	11	-	12			13			14			-	»	
Young Allies Comics	«			11	-	-	12			13			14	»	
Ziggy Pig and the Silly Seal	N									1			2	»	

1945

Series		**01**	**02**	**03**	**04**	**05**	**06**	**07**	**08**	**09**	**10**	**11**	**12**	
All Select Comics	«			6, 7	-	-	8			9			-	»
All Surprise	«			6, 7	-	-	-	-	-	8			-	»
All Winners Comics	«			15			16			-	-	-	17	»
Animated Movie Tunes	N									1			-	»

Captain America Comics	«	44	-	45	46	-	47	48	49	-	50	-	51	»
Comedy Comics	«			27			28			29			30	»
Comic Capers	«			3			4			-	-	-	-	»
Comics for Kids	N	1					2							C
Daring Comics	«			-	-	-	11			12				C
Dolly Dill	N						1							C
Dopey Duck Comics	N									1			-	»
Funny Frolics	N						1			2			-	»
Funny Tunes	«			-	-	-	-	19	-	20			-	»
Gay Comics (II)	«			-	-	-	-	20	-	21			22	»
Georgie Comics	N			1			2			3			-	»
Human Torch Comics	«			18			19			20			21	»
Ideal Comics	«			-	-	-	3			-	-	-	-	»
Joker Comics	«			18			19			20			-	»
Kid Komics	«	-	-	7			8			9			-	»
Komic Kartoons	N									1				C

Series		**01**	**02**	**03**	**04**	**05**	**06**	**07**	**08**	**09**	**10**	**11**	**12**	
Krazy Komics	«			17			18			19			-	»
Krazy Krow	N						1			2			3	»
Marvel Mystery Comics	«	61	-	62	63	-	64	65	-	66	-	67	-	»
Millie the Model	N												1	»

Miss America Magazine (I)	«	4	5	6												-
Miss America Magazine (II)	-				1	2	3	4	5	6						-
Miss America Magazine (III)	-											1	2	3		»
Miss Fury	«			-	-	-	-	-	-	7				8		C
Mystic Comics (II)	«			4												C
Nellie the Nurse	N									1				-		»
Patsy Walker	N						1			2				-		»
Silly Tunes	N									1				-		»
Sub-Mariner Comics	«			16			-	-	-	17				18		»
Super Rabbit	«			3			4			5				-		»
Terry Toons Comics	«	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39			»
Tessie the Typist	«			3	-	-	-	-	-	4				5		»
USA Comics	«	-	-	15			16			17						C
Young Allies Comics	«			15			16			17				18		»
Ziggy Pig and the Silly Seal	«			3			4			-	-	-	-			»

ENTREVISTAS Y CARTAS

* Beck, C.C. (entrevistado por Will Eisner):

EISNER, Will: *Shop Talk: Conversaciones con Will Eisner*, Barcelona, Norma Editorial, 2005, pp.53-76

* Beck, C.C. (entrevistado por Tom Heintjes):

Revista online *Hogans Alley*:
http://cagle.msnbc.com/hogan/interviews/beck/home.asp

* Bellman, Alien (entrevistado por Michael J. Vassallo):

Revista online *Comic Art Ville*: http://www.comicartville.com.bellman.htm

* Bellman, Allen (entrevistado por José Joaquín Rodríguez Moreno)

* Everett, Bill (en una carta dirigida a Jerry Defuccio en 1961):

Versión digital de la carta en: http://www.ess.comics.org/ess/articles.html

* Fago, Vince (entrevistado por Jim Amash):

Versión digital del artículo "I Let People Do Their Jobs!", *Alter Ego #11*, EE.UU., TwoMorrows, Noviembre 2001: http://twomorrows.com/alterego/articles/11fago.html

* Goldberg, Stan (entrevistado por Daniel Best):

Revista online *Adelade Comics and Books*:
http://adelaidecomicsandbooks.com/goldberg.html

* Kane, Gil (entrevistado por Will Eisner):

EISNER, Will: *Shop Talk: Conversaciones con Will Eisner*, Barcelona, Norma Editorial, 2005, pp.181-192

* Kirby, Jack (entrevistado por Will Eisner):

EISNER, Will: *Shop Talk: Conversaciones con Will Eisner*, Barcelona, Norma Editorial, 2005, pp.193-224

* Romita Sr., John (entrevistado por David Hernando):

HERNANDO, David: "John Romita Sr.", *Dolmen Monográfico nº4*, Palma de Mallorca, Dolmen Editorial, Enero 2005, pp.49-74

* Seuling, Phil (entrevistado por Will Eisner):

EISNER, Will: *Shop Talk: Conversaciones con Will Eisner*, Barcelona, Norma Editorial, 2005, pp.283-306

* Shores, Syd (entrevistado por Alan Hewetson):

Versión digital de la entrevista en: http://www.ess.comics.org/ess/arshor01.html

* Simon, Joe (entrevistado por Will Eisner):

EISNER, Will: *Shop Talk: Conversaciones con Will Eisner*, Barcelona, Norma Editorial, 2005, pp.307-335

* Simon, Joe (entrevistado por Mark Evanier):

Versión digital del artículo "More Than Your Average Joe", *Jack Kirby Collector* #25, EE.UU., TwoMorrows, Agosto 1999:
http://twomorrows.com/kirby/articles/25simon.html

* Spillane, Mickey (entrevistado por Roy Thomas):

Versión digital del artículo "Comics Were Great! A Colorful Conversation with MICKEY SPILLANE", *Alter Ego #11*, EE.UU., TwoMorrows, Noviembre del 2001:
http://twomorrows.com/alterego/articles/11spillane.html

HORN, Maurice: *Women in the Comics*, EE.UU., Chelsea House Publications, 1977

KLOCK, Geoff: *How to Read Superhero Comics and Why*, New York, EE.UU., The Continuum International Publishing Group, 2002

MARÍN TRECHERA, Rafael: *Los cómics Marvel*, Madrid, La Factoría de Ideas, 2001

MARTÍN, Antonio: *Apuntes para una historia de los tebeos*, Barcelona, Glenat editores, 2000

MCCLOUD, Scott: *Understanding Comics: The Invisible Art*, EE.UU., Kitchen Sink Press, 1993

MISIROGLU, Gina (coordinadora): *The Superhero Book*, Canadá, Visible Ink Press, 2004

MULLANEY, Dean: "Animales antropomórficos en la edad moderna. La nueva raza de funny-animals: la conciencia íntima se combina con la sátira social", *Historia de los Comics Volumen III*, Barcelona, Toutain Editor, 1982, pp.953-962

MULLANEY, Dean: "Nuevas aventuras en el mundo moderno. El comic de los años 30: luchando en las junglas, de asfalto y tropicales", *Historia de los Comics Volumen I*, Barcelona, Toutain Editor, 1982, pp.161-168

NOLAN, Michelle: "The Timely Comics Super-Hero Index (1939-1957)", *Alter Ego nº 57*, EE.UU., TwoMorrows, Marzo 2006, pp.3-64

OLSHEVSKY, George: *The Marvel Comics Index Volume I #8A: Heroes from Tales of Suspense, Book One: Captain America*, Ontario, Canadá, G&T Enterprises, 1979

O'NEIL, Dennis: "Los superheroes", *Historia de los Comics Volumen I*, Barcelona, Toutain Editor, 1982, pp.247-252

PONS, Álvaro: "Alex Raymond, el gran creador", *Rip Kirby nº1*, Barcelona, Planeta DeAgostini, 2004, pp.183-188

RAPHAEL, Jordan y SPURGEON, Tom: *Stan Lee and the Rise and Fall of the American Comic Book*, Chicago, EE.UU., Chicago Review Press, 2003

RODRÍGUEZ MORENO, José Joaquín: "Cómics en blanco y negro: La lucha de los afroamericanos por la igualdad en los comics books (1941-2000)", *Ubi Sunt? nº21*, Cádiz, Asociación Cultural Ubi Sunt?, primer semestre de 2007, pp.55-71

RODRÍGUEZ MORENO, José Joaquín: "Entre el romance y el heroísmo: Una introducción a la imagen de la mujer en los comic books", *Ubi Sunt? nº19*, Cádiz, Asociación Cultural Ubi Sunt?, 2006, pp.52-61

RODRÍGUEZ MORENO, José Joaquín: "Historia de los EE.UU. a través del cómic: El Capitán América (1941-1975)", *Ubi Sunt? nº17*, Cádiz, Asociación Cultural Ubi Sunt?, 2005, pp.8-17

SABIN, Roger: *Comics, Comix, & Graphics Novels*, Londres, Inglaterra, Phaidon Press Limited, 1996

SAVAGE JR., William W.: *Comic Books and America, 1945-1954*, Oklahoma, EE.UU., University Oklahoma Press, 1990

SIMON, Joe & Jim: *The Comic Book Makers*, New Jersey, EE.UU., Vanguard Productions, 2003

THOMPSON, Kim: "El hombre ratón y el hombre pato: Walt Disney, Carl Barks y el arte del funny-animal comic-book", *Historia de los Comics Volumen I*, Barcelona, Toutain Editor, 1982, pp.191-196

WARE, Hames y HAMERLINCK, P.C.: "Who was Who in the Jack Binder Shop (1940-1943)", *Alter Ego nº 57*, TwoMorrows, EE.UU., Marzo 2006, pp.81-85

WEPMAN, Dennis: "La serie familiar: Relaciones y papeles familiares en los comics", *Historia de los Comics Volumen I*, Barcelona, Toutain Editor, 1982, pp.77-84

WITEK, Joseph: *Comic Books as History*, Mississippi, EE.UU., Servicio de publicaciones de la Universidad de Mississipi, 1989

WRIGHT, Bradford W.: *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*, Baltimore, EE.UU., The Johns Hopkins University Press, 2003

YRONWODE, Catherine: "Guerra perpetua: Los comics militares de una nación en tiempos de paz", *Historia de los Comics Volumen III*, Barcelona, Toutain Editor, 1982, pp.673-678

YRONWODE, Catherine: "La Segunda Guerra Mundial y los comics: El nuevo naturalismo", *Historia de los Comics Volumen I*, Barcelona, Toutain Editor, 1982, pp.217-224

YRONWODE, Catherine: "Luna llena sobre el callejón: Los heroicos justicieros de los años 40", *Historia de los Comics Volumen I*, Barcelona, Toutain Editor, 1982, pp.225-230

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

AA.VV.: *La Segunda Guerra Mundial*, Barcelona, Galaxia Gutenberg, 2004

ALIA MIRANDA, Francisco: *Técnicas de investigación para historiadores: las fuentes de la Historia*, Editorial Síntesis S.A., 2005

ARON, Raymond: *La república imperial. Los estados Unidos en el mundo (1945-1972)*, Madrid, Alianza Editorial S.A., 1976

BENDIX, Reinhard: "El hombre, la libertad y el futuro", en *Historia de las civilizaciones: El siglo XX*, Barcelona y Madrid, Alianza Editorial y Editorial Labor S.A., 1989, pp.537-574

BURKE, Peter: *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico*, Barcelona, Crítica S.L., 2001

CLUTE, John: *Enciclopedia ilustrada de la ciencia ficción*, Barcelona, Ediciones B S.A., 1996

COTT, Nancy F.: "Mujer moderna, estilo norteamericano", en *Historia de la mujer: El siglo XX Tomo 5*, Madrid, Taurus Ediciones, 1993, pp.90-107

CUNLIFFE, Marcus: "La enseñanza", *Historia de las civilizaciones: Estados Unidos*, Madrid, Ediciones Labor S.A. y Alianza Editorial S.A., 1989, pp.273-309

DE CAMP, L. Sprague: *Lovecraft. Una biografía*, Madrid, Valdemar, 2002

DÍEZ ESPINOSA, José Ramón: "El derrumbe de la civilización occidental. La crisis social y económica, 1914-1939", en *Historia universal contemporánea II: De la Primera Guerra Mundial a nuestros días*, Barcelona, Editorial Ariel S.A., 2001, pp.1-24

DÍEZ ESPINOSA, José Ramón: *El desempleo de masas en la Gran Depresión: Palabras, imágenes, sonidos*, Valladolid, Universidad de Valladolid, 2006

DÍEZ ESPINOSA, Jose Ramón: "Los fundamentos del mundo actual. La división tripartita del mundo, 1945-1989", en *Historia universal contemporánea II: De la Primera Guerra Mundial a nuestros días*, Barcelona, Editorial Ariel S.A., 2001, pp.239-263

ECO, Humberto: *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, Editorial Lumen S.A. y Tusquets editores S.A., 2001

FERNÁNDEZ CLEMENTE, Eloy: "La crisis asola Europa", en *El Crac de 1929*, Madrid, Historia 16, 1998, pp.93-106

FOHLEN, Claude: *Los negros en Estados Unidos*, Barcelona, Oikus-Tau S.A. Ediciones, 1973

FOHLEN, Claude: *La América anglosajona de 1815 hasta nuestros días*, Barcelona, Editorial Labor S.A., 1967

FRANCESCUTTI, Pablo: *La pantalla profética: cuando las ficciones se convierten en realidad*, Madrid, Ediciones Cátedra, 2004

FUSI AIZPURÚA, Juan Pablo: "Los intelectuales ante la crisis", en *El Crac de 1929*, Madrid, Historia 16, 1998, pp.123-143

GLAZER, Nathan: "Una nación de naciones", en *Historia de las civilizaciones: Estados Unidos*, Madrid, Ediciones Labor S.A. y Alianza Editorial S.A., 1989, pp.58-87

GÓMEZ NAVARRO, Soledad: "Las relaciones internacionales en el periodo de entreguerras (1919-1939)", Madrid, en *El siglo XX*, Ediciones Najera, 1987, pp.555-586

GUBERN, Román: "Las industrias del ocio", en *La cultura de entreguerras*, Madrid, Historia 16, 1998, pp.85-106

HAINING, Peter: *The Classic Era of American Pulp Magazines*, Londres, Inglaterra, Prion Books Limited, 2000

HANE, Mikiso: *Breve historia de Japón*, Madrid, Alianza Editorial S.A., 2003

HERNÁNDEZ SANDOICA, E.: "La gran depresión en Estados Unidos", en *El Crac de 1929*, Madrid, Historia 16, 1998, pp.67-80

HIGONNET, Anne, "Mujeres, imagen y representación", en *Historia de la mujer: El siglo XX Tomo 5*, Madrid, Taurus Ediciones, 1993, pp.368-397

HOBSBAWM, Eric: *Historia del siglo XX, 1914-1991*, Barcelona, Crítica, 2003

JENKINS, Philip: *Breve Historia de Estados Unidos*, Madrid, Alianza Editorial S.A., 2002

KOEHN, Barbara: *La resistencia alemana contra Hitler*, Madrid, Alianza Editorial S.A., 2005

LAGRAVE, Rose-Marie: "Una emancipación bajo tutela. Educación y trabajo de las mujeres en el siglo XX.", en *Historia de la mujer: El siglo XX Tomo 5*, Madrid, Taurus Ediciones, 1993, pp.495-501

LEFAUCHEUR, Nadine: "Maternidad, familia, Estado", en *Historia de la mujer: El siglo XX Tomo 5*, Madrid, Taurus Ediciones, 1993, pp.439-463

MACRIDIS, R.C. y HULLIUNG, M.: *Las ideologías políticas contemporáneas*, Madrid, Alianza Editorial S.A., 1998

MCNEILL, W.H.: "Paz y guerra", en *Historia de las civilizaciones: El siglo XX*, Barcelona y Madrid, Alianza Editorial y Editorial Labor S.A., 1989, pp.35-74

MUSCIO, Giuliana: "El New Deal", en *Historia General del Cine Volumen VII: Estados Unidos (1932-1955)*, Madrid, Ediciones Cátedra, 1993, pp.15-41

MONTERO, Julio: "Comunicación y propaganda política", en *Historia universal contemporánea II: De la Primera Guerra Mundial a nuestros días*, Barcelona, Editorial Ariel S.A., 2001, pp.40-58

MORAL RONCAL, Antonio Manuel: "La Segunda Guerra Mundial", en *Historia universal contemporánea II: De la Primera Guerra Mundial a nuestros días*, Barcelona, Editorial Ariel S.A., 2001, pp.217-238

MORILLA CRITZ, José: "La economía del período interbélico y la crisis de 1929", en *El siglo XX*, Madrid, Ediciones Najera, 1987, pp.517-535

NASH, Ilana: *American Sweetheart. Teenage Girls in Twentieth-Century Popular Culture*, Bloomington, EE.UU. Indiana University Press, 2006

NEILA HERNÁNDEZ, José Luis: "La sociedad internacional en el periodo de entreguerras", en *Historia universal contemporánea II: De la Primera Guerra Mundial a nuestros días*, Barcelona, Editorial Ariel S.A., 2001, pp.59-88

NEPSTAD, Meter: "Fu Manchu and The Yellow Peril", *The Iluminated Lantern nº 5*, Iluminated Lantern Publishing, Octubre/Noviembre de 2005

NICHOLAS, Herbert: "América: ideal y realidad", en *Historia de las civilizaciones: El siglo XX*, Barcelona y Madrid, Alianza Editorial y Editorial Labor S.A., 1989, pp.115-148

OÑATE MÉNDEZ, Alfonso: "El sur de los EE.UU.: Desde la esclavitud hasta la lucha por los derechos civiles (un crítico repaso histórico)", *Trocadero: Revista de historia moderna y contemporánea nº 16,* Cádiz, Servicio de publicaciones de la Universidad de Cádiz, 2004, pp. 283-300

PALACIOS BAÑUELOS, Luis: "La Segunda Guerra Mundial", en *El siglo XX*, Madrid, Ediciones Najera, 1987, pp.587-619

PARENTI, Michael: *Más patriotas que nadie*, Hondarribia, Argitaletxe Hiru S.L., 2004

PASSERINI, Luisa: "Sociedad de consumo y cultura de masas", en *Historia de la mujer: El siglo XX Tomo 5*, Madrid, Taurus Ediciones, 1993, pp.348-367

PINEL, John P.J.: *Biopsicología*, Madrid, Pearson Educación S.A., 2001

RODAO, Florentino: *Franco y el imperio japonés*, Barcelona, Plaza Janes, 2002

RODRÍGUEZ MORENO, José Joaquín: "La migración china y japonesa en los Estados Unidos (1820-1936): Problemas y conflictos", *Revita de Historia Ubi Sunt?* nº23, Cádiz, Ediciones Mayi y Asociación Cultural Ubi Sunt?, 2º semestre de 2008, pp.22-28

ROSENSTONE, Robert A.: *El pasado en imágenes*, Barcelona, Editorial Ariel S.A., 1997

SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis: *Historia del cine: Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*, Madrid, Alianza Editorial, 2005

SCHLESINGER, J. R., Arthur M.: *Los ciclos de la historia americana*, Madrid, Alianza Editorial S.A., 1988

SCOLARI, Carlos A.: *No pasarán. Las invasiones alienígenas de Wells a Spielberg*, Madrid, Editorial Páginas de Espuma, 2005

SHONFIELD, Andrew: "El comercio y las finanzas mundiales", en *Historia de las civilizaciones: El siglo XX*, Barcelona y Madrid, Alianza Editorial y Editorial Labor S.A., 1989, pp.498-536

SOLÉ MARIÑO, Jose María: *La América de Roosevelt*, Madrid, Historia 16, 1985

THÉBAUD, Françoise: "La Primera Guerra Mundial: ¿La era de la mujer o el triunfo de la diferencia sexual?", en *Historia de la mujer: El siglo XX Tomo 5*, Madrid, Taurus Ediciones, 1993, pp.31-89

TOWNSON, Nigel: "Estados Unidos, 1917-1945", en *Historia universal contemporánea II: De la Primera Guerra Mundial a nuestros días*, Barcelona, Editorial Ariel S.A., 2001, pp.152-168

UCELAY-DA CAL, Enrique y VEIGA, Francisco: *El fin del segundo milenio (Un siglo de miedos apocalípticos, 1914-1989)*, Barcelona, Editorial Planeta S.A., 1994

VELARDE VALIENTE, Miguel: "La economía mundial a partir de 1945", en *El siglo XX*, Madrid, Ediciones Najera, 1987, pp.671-704

VILLANI, Pasquale: *La edad contemporánea, 1914-1945*, Barcelona, Editorial Ariel S.A., 1997

ZINN, Howard: *La otra historia de los EE.UU.*, Hondarribia, Argitaletxe Hiru S.L., 1999